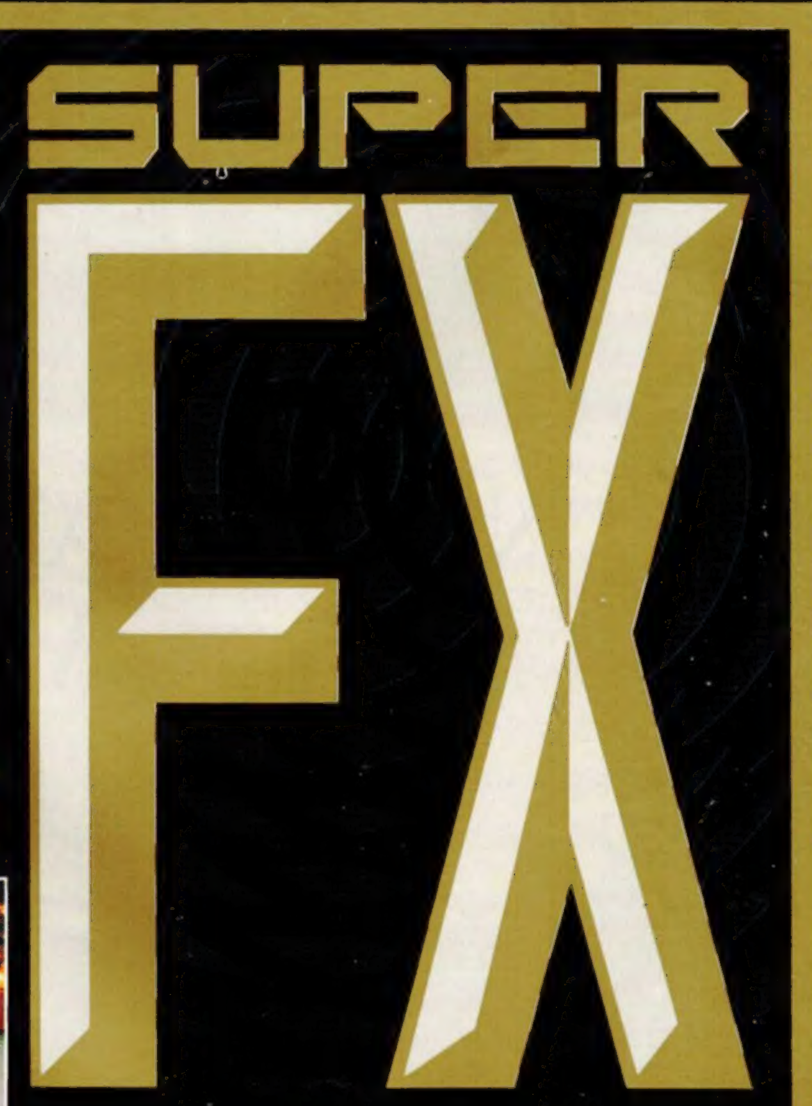
AÑO 2 No. 3
PRECIO N$8.00 M.N.
ISSN 0188-7610



Nintendo®

REPORTAJE GIGANTE SOBRE EL CES DE LAS VEGAS





CURSOS NINTENSIVOS DE:

PRINCE OF PERSIA

SUPER MARIO LAND 2

CONOCE A:

MEGAMAN 5

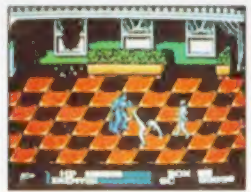


NUESTRO NUEVO BATIJUEGO ES TODO MENOS MANSO

BATMAN RETURNS PARA TU NES™ MUESTRA TODA LA MISERIA DE UNA CIUDAD QUE HA CAÍDO EN LAS GARRAS DE GATÚBELA, EL PINGÜINO Y LA BANDA CIRQUERA RED TRIANGLE. AHORA, MIENTRAS ESTOS MANIÁTICOS DESGARRAN EL CORAZÓN DE CIUDAD GÓTICA EN 6 ESPECTACULARES NIVELES, TU DEBES











CONVERTIRTE UNA VEZ MÁS EN EL CABALLERO DE LA NOCHE: BATMAN.

PERO NECESITARÁS MÁS QUE EL BATIMÓVIL, BATIBOTE Y BATIBUMERANGS PARA CONTROLAR A ESTOS MANIÁTICOS ENDEMONIADOS. NECESITARÁS DE TODAS TUS HABILIDADES PARA PELEAR Y DEL MORTAL SPIN ATTACK PARA DESHACERTE DE CIENTOS DE ARCHI-ENEMIGOS QUE TE BUSCAN PARA DESTRUIRTE.



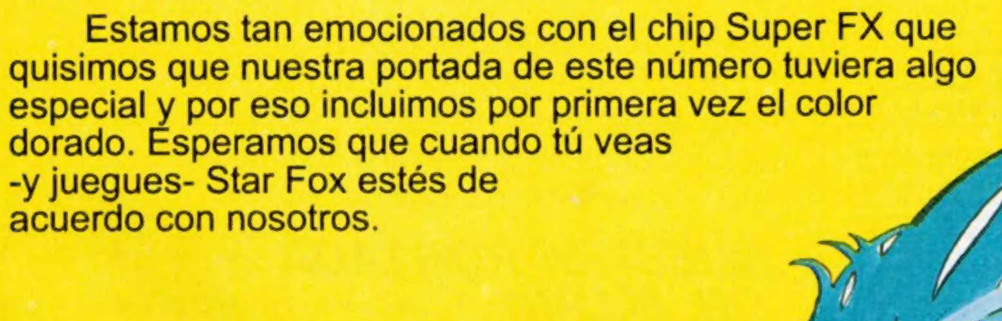


EDITORIAL

Realmente después de ver el impresionante avance en videojuegos que representa el Chip Super FX, nos quedamos con el ojo cuadrado. Nintendo sigue sacándole jugo al sistema Super NES el cual muchos creían que ya había llegado a su tope.

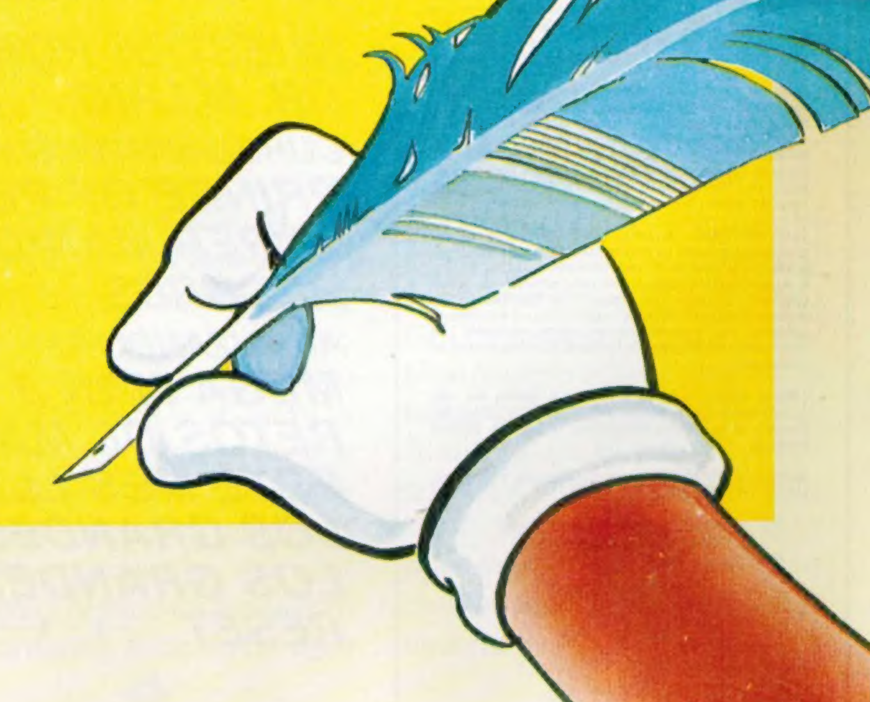
La simple inclusión de un chip que se agrega al programa dentro del cartucho, da una dimensión extra a los juegos en ambos sentidos de la palabra. Tuvimos la oportunidad de platicar con grandes cerebros de Nintendo como Shigeru Miyamoto y Dayv Brooks quienes orgullosos nos platicaron de esta nueva tecnología y que dentro de este número encontrarás un amplio reportaje.

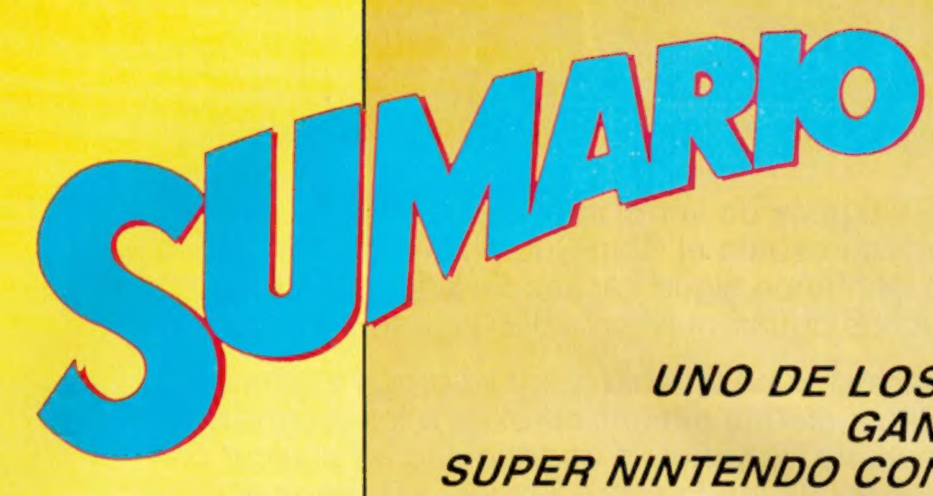
Sobre el accesorio CD ROM que se conectará al Super NES para darle aún mayor diversión a los juegos no revelaron sus planes pero sí nos dejaron saber que están trabajando en su desarrollo y de algo estamos seguros: Nintendo hubiera podido ya lanzarlo, pero no lo ha hecho ya que el día que lo haga será porque es algo sensacional y sin comparación igual que pasó con el sistema Super Nintendo que, aunque llegó tarde al mercado de 16 bit, valió la pena esperarlo pues superó, por mucho, a todos los existentes.



Estamos tan emocionados con el chip Super FX que quisimos que nuestra portada de este número tuviera algo especial y por eso incluimos por primera vez el color dorado. Esperamos que cuando tú veas -y juegues- Star Fox estés de acuerdo con nosotros.







VE SI ERES UNO DE LOS AFORTUNADOS GANADORES DE UN SUPER NINTENDO CON SUPER SCOPE

ENCUENTRA EN ESTE NUMERO LA MAS COMPLETA COBERTURA ACERCA DEL WINTER CES DE LAS VEGAS 1993 A PARTIR DE LA PAGINA 15

CLUB NINTENDO
Año II No. 3 Marzo 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C. V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Director General de Ventas
Raúl Archundia V.

Coordinación Editorial y Venta
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinadores de Ventas: Rocío Campo, Clementina Cummings, Ma. Elena Domínguez, Javier Sánchez Mújica
Tels. 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

CHIP SUPER FX

NUESTRA PORTADA



Aunque más adelante podrás encontrar información de Chip Super FX, aquí te presentamos un breve resumen de sus ventajas para ti como videojugador.

SUPER EFECTOS TECNOLOGIA RISC.

RISC es el nombre que los ingenieros dan a la tecnología que permite hacer cálculos matemáticos con gran rapidez por fuera de la computadora. Estos cálculos se utilizan para crear efectos especiales como rotación y escala de Sprites y polígonos. En palabras sencillas una instrucción que le toma a la computadora de 6 a 7 ciclos, al chip Super FX le toma de 1 a 2.

Hasta ahora en los videojuegos estos cálculos los realizaba el CPU (Unidad Central de Proceso) lo cual le restaba capacidad para otras funciones.

ANIMACION POLIGONAL EN 3A. DIMENSION.

La más impresionante función es la de poder crear al momento efectos de tercera dimensión. Este tipo de gráficos los crea con mayor suavidad y continuidad. Hasta ahora los Sprites (pequeños puntos que forman a un personaje) sólo podían ser "volteados" a la dirección opuesta. Ahora los polígonos pueden "girar" en dirección vertical, horizontal y hacia el frente e incluso combinar los 3 movimientos al mismo tiempo, así como ver que se acerca o se aleja.

INCREMENTO DE CAPACIDAD DE MEMORIA.

Ahora los programadores requerirán menor espacio de almacenamiento de datos. Actualmente tienen que dibujar y guardar todos los movimientos y ángulos de cada objeto. Ahora pueden crearlos a base de polígonos y el Chip calculará todos sus movimientos y perspectivas.

TEXTURA EN MAPAS.

Ahora, a base de polígonos, se puede dar a los mapas no sólo su dimensión plana sino incluirle objetos que darán la sensación de volar, en el caso de Star Fox, más que sobre un mapa, sobre una maqueta. El chip calculará a cada momento el gráfico en perspectiva conforme al punto de vista del videojugador ya sea de arriba, de abajo o de los lados.

SOMBRA DE UNA FUENTE DE LUZ.

Uno de los más grandes problemas en computación es presentar objetos en movimiento con respecto a una fuente de luz. Al tener el Super NES una paleta de colores amplísima, puede crear cientos de degradados de color para reproducir efectos de luces y sombras. Los 256 colores que puede poner en pantalla simultáneamente más que cualquier otro sistema darán mucho mayor realismo y evitarán los flickers (descompostura de imágenes cuando se alinean los sprites)

RAPIDEZ.

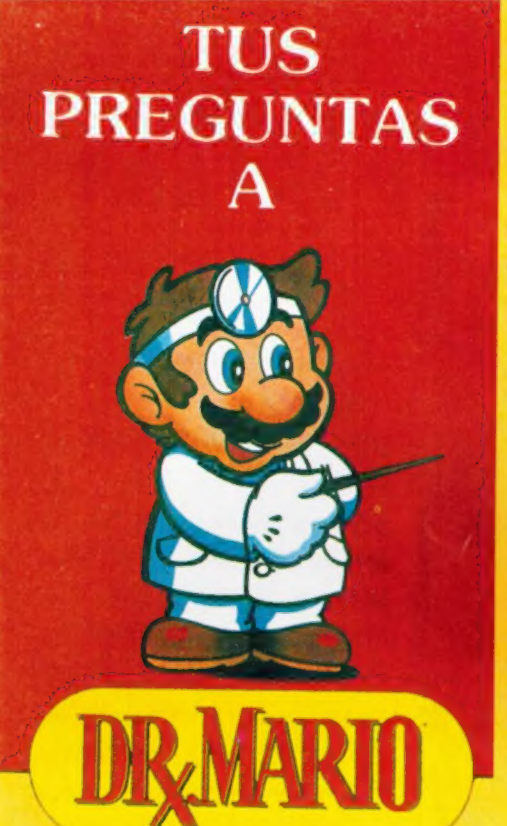
Los juegos ya nunca más se alentarán pues los cálculos serán realizados fuera del CPU, el cual quedará libre para otras funciones.

DESARROLLO DE JUEGOS.

Ahora los programadores podrán crear objetos de cualquier proporción sin que el juego se alente en absoluto y crear juegos de deportes, RPG, rompecabezas y de estrategia con mayor rapidez ¡y hacer los juegos más largos! Star Fox es el primer juego con este chip y 4 juegos más serán lanzados este año. Y lo más importante es que este avance tecnológico no te costará más.



TUS PREGUNTAS A



Somos un Club de 6 videojugadores. Hemos visto que han quitado algunas secciones como La Bolita de Cristal, El Taller de Luigi y queremos que incluyan más de Un Vistazo a: y de Cursos Nintensivos de Game Boy. Como quien dice, les queremos decir que no está bien balanceada la información de los tres sistemas.

Guillermo De La Rosa Ramírez.
MEXICO,D.F.

En el caso de La Bolita de Cristal y Mariaditos realmente no desaparecieron sino que se integraron a la Bola de Cristal y Mariados. Respecto a los Cursos Nintensivos de Game Boy, en este número encontrarás uno sensacional: Super Mario Land 2.

◆

¿Por qué Capcom en los juegos de pelea no pone la pantalla completa?

Luis Antonio Villarreal Carbajal
NUEVO LAREDO, TAM.

Cuando pasan películas en la televisión, muchas veces ponen una franja negra arriba y abajo.



Esto se debe a que la pantalla de cine es más horizontal y la de la televisión es más cuadrada, y aunque esto no tiene nada que ver con videojuegos, el formato con franja negra arriba y abajo se ha convertido en sinónimo de profesionalismo en video, aunque la razón principal es que reduciendo así la pantalla pueden concentrar más la información (personajes, fondos, movimientos,etc.) para darle mayor movimiento al juego.

◆

Quisiera que recomendaran algunos títulos de juegos educativos tanto para mayores como para niños, ya que tengo sobrinos a los cuales les gusta el Nintendo y deseo compartir algún tiempo con ellos.

DANIEL RUIZ TORRES.
MEXICO, D.F.

Hemos hablado ya de Mario Paint, el cual es un cartucho extraordinario que desarrolla no sólo las capacidades artísticas (dibujo y música) sino que también nos introduce a las computadoras y, aunque no lo creas, nos hace pensar, ya que requieres creatividad para realizar una animación o para decidir de qué forma, porque hay varias, harás tu dibujo.
En cuanto al NES también hemos hablado de Miracle Piano,



que es un excelente maestro de piano. Tiny Toon Workshop es otro título que seguramente los divertirá y entretendrá mucho.

◆

Se rumora que en Street Fighter II hay un secreto que sirve para elegir a Vega, Bison y demás jefes, tal y como se elige a cualquiera de los 8 guerreros. Es más, yo he visto en una revista americana una foto de Vega contra Bison en Brasil. ¿Cómo se logró?

DURANGO, DGO.

La version oficial de Capcom es que no existe porque hubiera requerido 4 megas más y se hubiera retrasado la salida del juego. La foto que viste pudo haber sido truqueada; tomada con un adaptador "video enhancer" que altera el programa original o de otro juego como el Champion Edition Turbo para Arcadia, el cual incluye nuevos movimientos y varios cambios (aunque no tantos como los que los piratas craqueadores han hecho con SF II "Magic", "Alfa", "Alfa Magic", "Alfa Magic Plus", "Acelerado", etc.)

◆



En el número 8 dijeron que el CPS (Capcom Power Stick Fighter) aparte de que se podía conectar en el SNES, también se iba a poder conectar en el NES ¿Eso quiere decir que sacarán un adaptador para que los cartuchos del SNES sean compatibles con el NES?

Ezequiel Vázquez S.
PUEBLA, PUE.

Desafortunadamente, como ya lo hemos dicho, no existirá ese

adaptador ya que los "cerebros" de los sistemas son distintos. Sin embargo, el CPS Fighter, al igual que el SNES Advantage, son controles que te sirven para cualquier juego; obviamente los botones X e Y no te sirven cuando lo conectas al NES.

◆

En un folleto vi un juego llamado Street Fighter 2010 de Capcom. Mi duda es si este juego es semejante o tiene algo que ver con Street Fighter II. Además ¿por qué se llama Street Fighter 2010? Que yo sepa no hay Street Fighter 2009 ni 2008, etc.

Arturo Gutierrez C.
MEXICO, D.F.

No tiene nada que ver, sólo es un nombre similar y del mismo fabricante. Se trata de un juego clásico de acción que, según la historia, se desarrolla en el año 2010.



◆

¿Por qué no le sugieren a las compañías que hagan un juego de Aztecas o Mayas? Sería muy bueno que hicieran un juego de nuestros antepasados.

César Octavio Garcia C
EDO. de MEX.



Ya existen. En Where in Time is Carmen San Diego? mencionan a los aztecas, aunque no tanto como quisiéramos; sin embargo otro título, Tombs & Treasures, es un RPG cuya historia se desarrolla en las pirámides de Chichen Itzá.

◆

¿Habrá algún aparato auxiliar para el Nintendo de 8 bit? , ya que el otro día por pura curiosidad le quitamos la tapita que viene en la parte inferior central (qué lenguaje tan fino ¿no?) y vimos que tenía una especie de entrada para auxiliar, parecida a la que tiene el SNES de 16 bit.

Hugo y Alan Bros.
EDO. de MEX.

No son ustedes los únicos curiosos. Ya hemos recibido cartas preguntando por esta tapa. Nintendo estaba preparándose para hacer crecer el NES, sin embargo, el mercado y la competencia hicieron que enfocaran sus esfuerzos en un equipo superior, o sea el SNES, y cuya entrada auxiliar servirá para conectar el CD-ROM y posiblemente algunas otras sorpresas para más adelante.

◆

Un amigo puede poner una clave para pasar escenas sin tener que hacer nada en el cartucho de Double Dragon III ¿Conocen ustedes esa clave?

David Goldberg
SAN JOSE. COSTA RICA

Probablemente el cartucho sea japonés y presionando A, B, Select y Start cambias de escena, pero también es posible que esté usando el adaptador llamado Game Genie que al introducirle claves te vuelve invencible, te da vidas infinitas, te da poderes, etc.
Este adaptador desafortunadamente ya salió para todos los sistemas. Es una lástima que se le quite el sabor al juego de esa forma.

◆

Quiero decirles que las revistas 11 y 12 estuvieron horribles, pero no por el contenido sino por el Curso Nintensivo de Ninja Gaiden III, ya que vino en 2 partes y eso a mi me parece muy mal, ya que eso da a entender que quieren forzar a comprar la otra parte del dichoso Curso Nintensivo.
También no pongan esos fondos de las estrategias de Street Fighter II porque no se ve bien y está desafocado.

JUAN CARLOS VALLEJO PONCE
ZAPOPAN, JALISCO

Nosotros creemos que la revista Club Nintendo es de colección y por lo tanto si compras este mes, seguramente la comprarás el siguiente. La razón de que estemos dividiendo algunos cursos es que muchas veces estás atorado en algún nivel, pero si lo pasas, lo demás ya no te causará tantos problemas y entonces damos la oportunidad a los lectores a que lo terminen por sí mismos. Así lo hicimos con Battletoads y Zelda III. Sentimos mucho que no haya sido de tu agrado.
Respecto a los fondos que no te gustan, sí les han gustado a muchos lectores que hasta nos felicitaron como:
EMMANUELLE YORK NIETO A., LUIS A. AGUILAR MENDOZA, JUAN M. BUSTOS ROCHA, HAIRS MELENDEZ ORTIZ.

◆

Aparte de felicitarlos quiero preguntarles ¿qué quiere decir CD-ROM?

Luis Eduardo Meraz
CHIHUAHUA, CHIH.

Significa Compact Disc Read Only Memory (Sólo Lector de Memoria del Disco Compacto).

◆

En Club Nintendo No.1, en la página 23, observo que en la foto del último nivel de Bart vs. The Space Mutants el score es de 1300 ¿esto qué significa? ¿existe algún truco o qué?

Pineda Ventura Jose David
MEXICO; D.F.

¡Qué observador eres! Al ser un anuncio de Acclaim utilizaron un juego prototipo para fotografiarlo, pero no existe Level Select en este cartucho.

CURSO

Nintensivo

PRINCE OF PERSIA

Para comenzar, te recomendamos que termines primero la opción de "Training" (entrenamiento), ya que ahí aprenderás lo básico.

MOVIMIENTOS

CORRER: Para correr haz el control hacia la izquierda o la derecha.

CAMINAR: Para caminar mantén el botón A presionado; Cabe mencionar que si estás cerca de una caída o unos picos, darás el paso necesario para quedar cerca de ellos.

COLGARSE / DESCOLGARSE: Para colgarte de una base superior a ti, haz el control hacia arriba; para descolgarte haz el control hacia abajo cuando estés cerca de una orilla, pero debes estar de espalda; si presionas el botón A el personaje se mantendrá colgado.



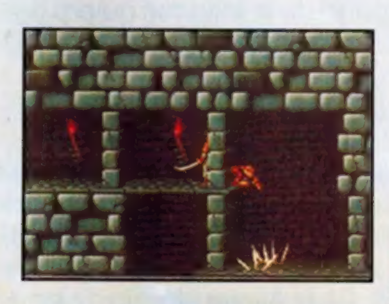
SALTO: Presiona el botón B para saltar y para hacerlo más largo, hazlo cuando estés corriendo, pero analiza el tiempo que tarda en hacerlo.

CAMINAR AGACHADO: Presiona diagonal abajo y hacia donde quieras que avance el personaje.



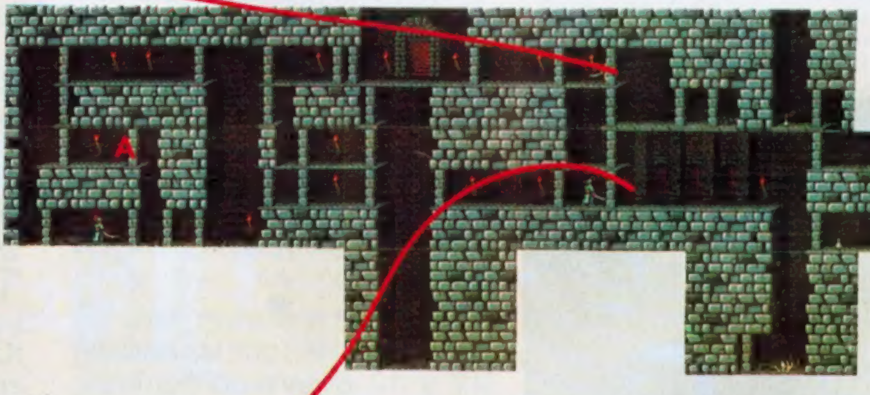


DUELOS: Una vez que obtengas la espada podrás enfrentar a los guardias; lo más recomendable a la hora de enfrentarlos es parar el primer espadazo que te den con el botón B y luego contraatacar con A.





Para pasar a este enemigo, al subir haz el control hacia la izquierda para cambiar de lugar; después golpéalo y caerá en los picos.



Aquí también te recomendamos irte por arriba; el switch para abrir la puerta está en A.

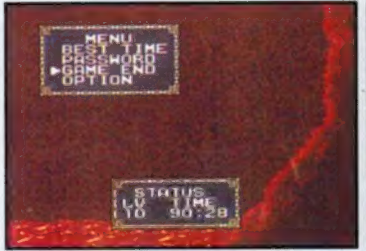






POCIONES.-A lo largo de tu camino encontrarás diferentes tipos de pociones, las cuales restaurarán tu energía en una unidad (las que desprenden humo naranja), hay unas envenenadas que te restarán energía (humo morado), y están las que te aumentan un contenedor de energía (las grandes) hay botellas que tienen otro tipo de efectos pero de esas te hablaremos después.

Cuando pierdas te recomendamos apretar Select y escoger Game End. Una vez que estés en la presentación escoge Continue y, presiona A para que entres a Password; así iniciarás en el principio del nivel sin que pierdas tiempo.





En cada nivel te recomendamos un tiempo máximo para acabarlo; si lo haces en más, inténtalo hasta que lo hagas en menos. El tiempo está marcado con las letras "TMR".

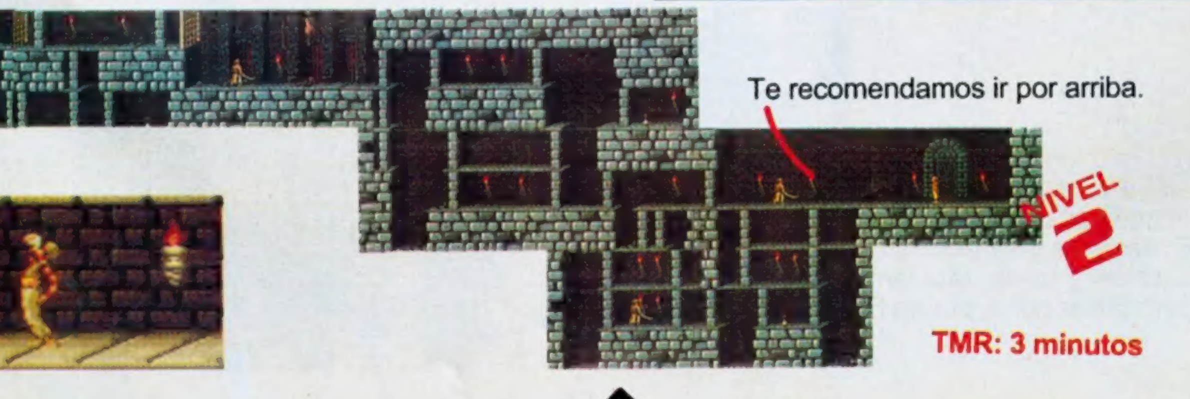
TMR: 4 minutos

NIVEL 1

Cuando pises el seguro que abre la puerta, salta, ya que adelante hay uno que la vuelve a cerrar.

Cuando atrapes a cualquier enemigo entre tu espada y la pared (y no es un dicho), o cualquier otro obstáculo que le impida retroceder, podrás atacarlo continuamente y ya no se podrá defender (aún al último).

Es importante que recojas la espada, pues sin ella no podrás enfrentarte a los guardias.



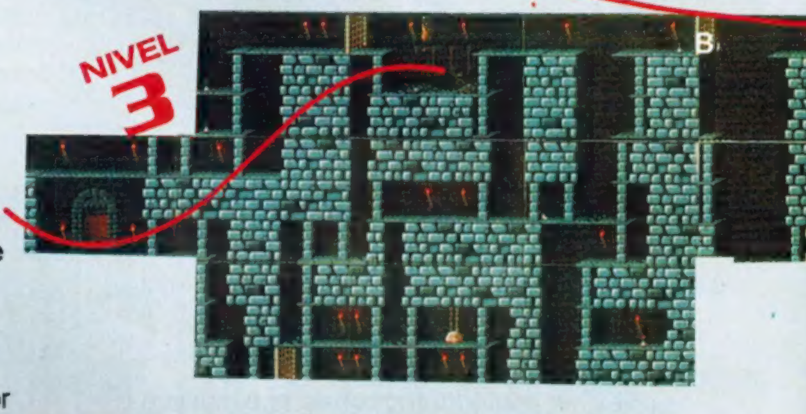
Te recomendamos ir por arriba.

NIVEL 2

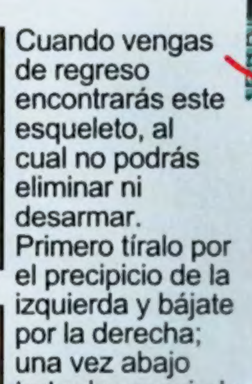
TMR: 3 minutos



Una serie de saltos muy difíciles debes hacer aquí, ya que cuando pises el switch debes irte corriendo para entrar por la puerta que está en B; aquí ya debes tener dominada la maniobra de brincar corriendo, y no olvides presionar el botón A después de saltar para quedarte colgado de las orillas.







Cuando vengas de regreso encontrarás este esqueleto, al cual no podrás eliminar ni desarmar. Primero tíralo por el precipicio de la izquierda y bájate por la derecha; una vez abajo trata de empujarlo por donde está el bloque flojo.



NIVEL 4

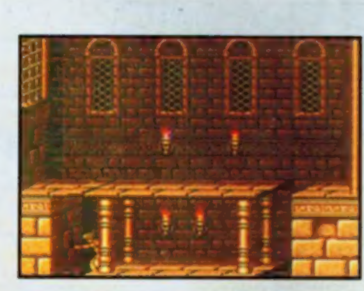
TMR: 3:30 minutos



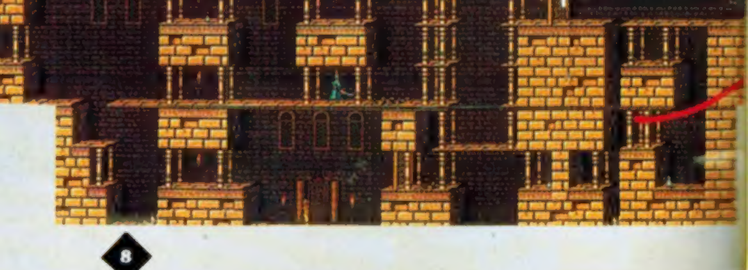
Si tiras estos bloques podrás bajarte por aquí, ya que al caer taparán las salidas de los cuchillos.

El switch de este cuarto abre la puerta que está en D, pero debes tirar el piso sobre él para que se mantenga abierto.

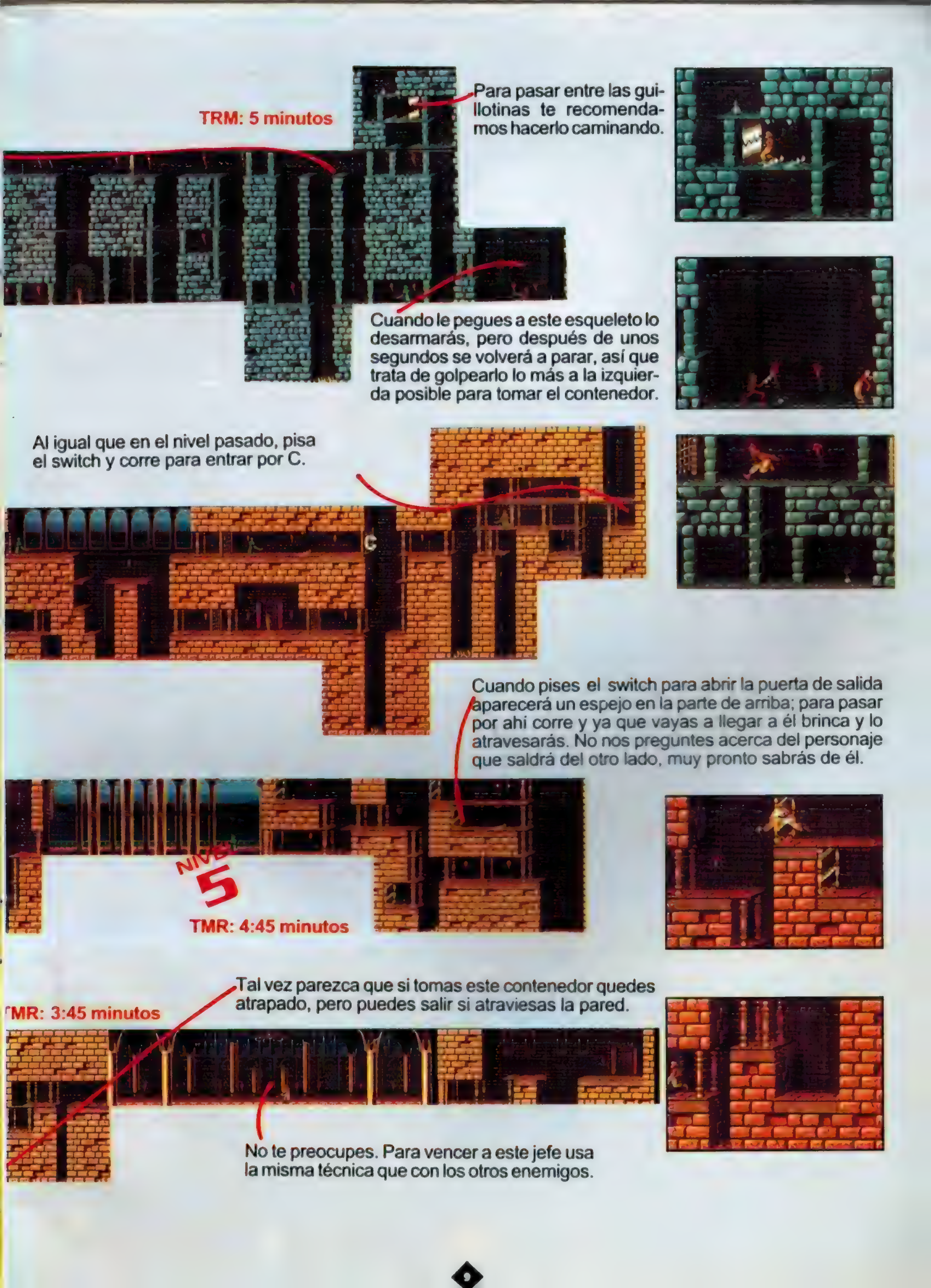




Tira los bloques para mantener abierta la puerta.



Tira estos bloques para que se mantenga abierta la puerta de E; después pisa el switch que está ahí y bájate rápidamente para pasar por la puerta F.



TRM: 5 minutos

Para pasar entre las guillotinas te recomendamos hacerlo caminando.

Cuando le pegues a este esqueleto lo desarmarás, pero después de unos segundos se volverá a parar, así que trata de golpearlo lo más a la izquierda posible para tomar el contenedor.

Al igual que en el nivel pasado, pisa el switch y corre para entrar por C.

Cuando pises el switch para abrir la puerta de salida aparecerá un espejo en la parte de arriba; para pasar por ahí corre y ya que vayas a llegar a él brinca y lo atravesarás. No nos preguntes acerca del personaje que saldrá del otro lado, muy pronto sabrás de él.

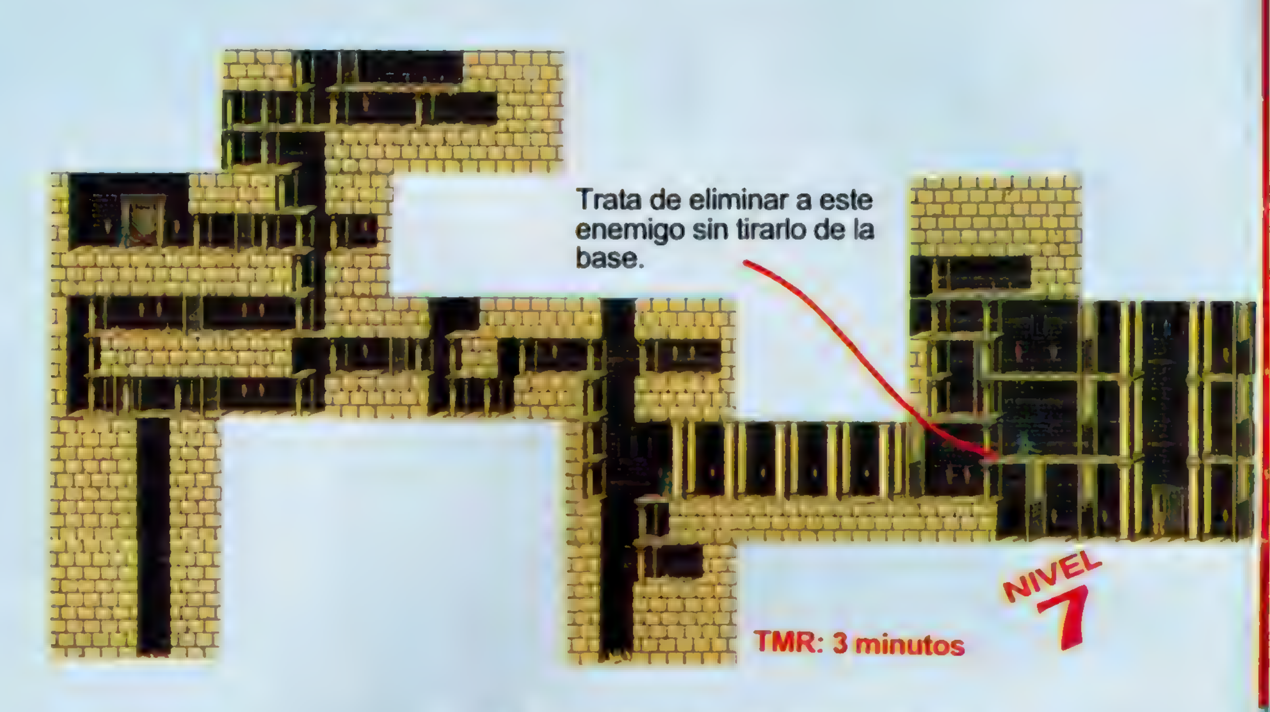
NIVEL 5

TMR: 4:45 minutos

TMR: 3:45 minutos

Tal vez parezca que si tomas este contenedor quedes atrapado, pero puedes salir si atraviesas la pared.

No te preocupes. Para vencer a este jefe usa la misma técnica que con los otros enemigos.



Trata de eliminar a este enemigo sin tirarlo de la base.

TMR: 3 minutos

NIVEL 7

Activa este switch antes de avanzar por arriba; para abrir la puerta pisa en G.

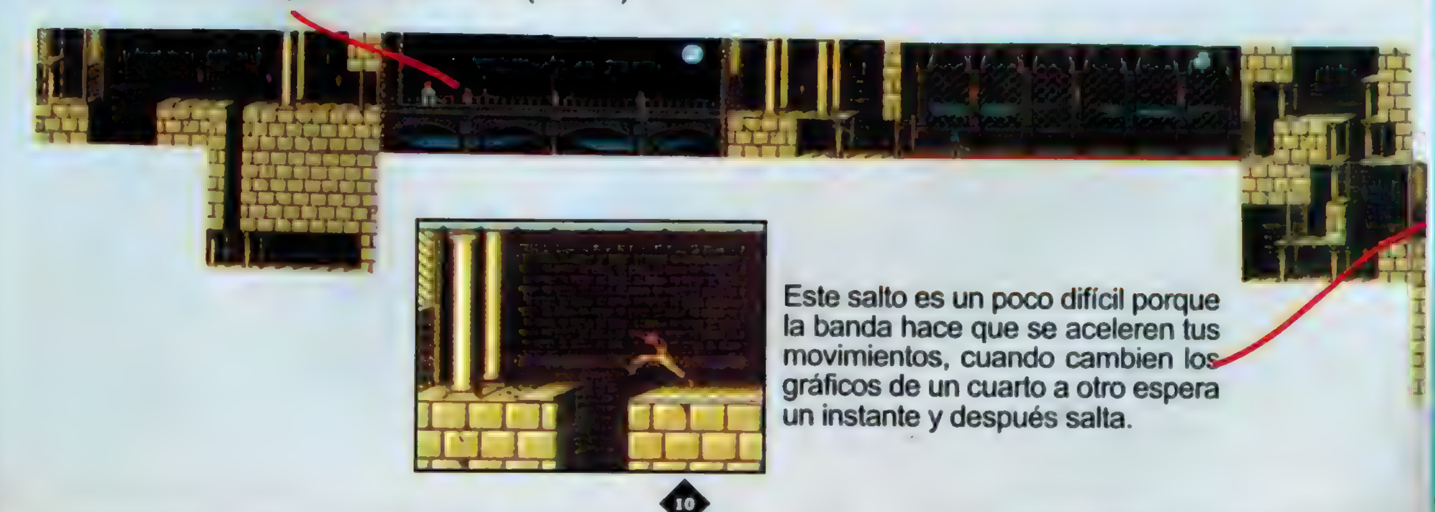


Aquí te recomendamos tomar el camino de abajo.

TMR: 3:45 minutos

NIVEL 8

Otro jefe. Usa la misma técnica que con el anterior. (Nivel 6)

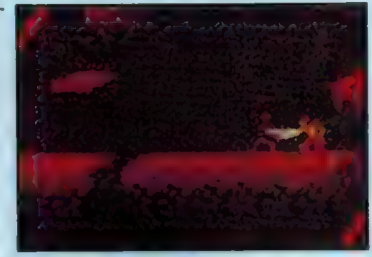


Este salto es un poco difícil porque la banda hace que se aceleren tus movimientos, cuando cambien los gráficos de un cuarto a otro espera un instante y después salta.

Si te atoras o crees que es muy difícil para ti realizar las maniobras necesarias para avanzar al siguiente nivel, te damos los passwords de los 10 primeros niveles, pero recuerda que no hay mayor satisfacción que acabar un nivel por tu propia cuenta.

NIVEL 2.- CDN5L2X	*NIVEL 3.- BKTWDG4*
NIVEL 4.- M6J+BDB	*NIVEL 5.- LGH5+!B*
NIVEL 6.- CYZ1RZG	*NIVEL 7.- GMF3++X*
NIVEL 8.- 42MT3C2	*NIVEL 9.- QBTZDHR*

NIVEL 10.- 8R+PLWB



Para tirar a este esqueleto debes cambiarte de lugar: para hacerlo primero golpéalo y después haz el control hacia donde está el esqueleto y automáticamente cambiará de lugar, y entonces así podrás tirarlo.



Al empezar este nivel, mantén presionado el botón A para agarrarte de la orilla.

TMR: 3:30 minutos

Trata de golpear a este esqueleto estando tú cerca de la orilla, ya que dispones de poco tiempo para subir una vez que lo tiras, ya que si te golpea, cuando estés subiendo te eliminará de un solo golpe.

Elimina a este enemigo sin que caiga a la banda, si no, será más difícil deshacerte de él.



TMR: 2:45 minutos


Looniversidad ACME, un clásico


El Show en el Corral Calamidad


Mansión Embrujada al Anochecer


El Reto del Peso Misterioso


Campeonato de Squash de Peluso


La Hora del Ham

TU NO ENCONTRARAS EST EN TU PROGRAMA

¡Esto es porque sólo están en tu Super NES™! Oíste bien, 11 nuevecitas aventuras de Buster, tan reales que pensarás que estás jugando una caricatura de verdad. Todos tus personajes favoritos están aquí: Babs Bunny, el Pato Plucky, el Demonio Dizzy, Max Montana y gazillones de caricaturas extras. Cada una, lista para poner a prueba su nueva patada de remolino y su trancazo loco, mientras se escurre a través de las 6 escenas y 5 subjuegos llenos de trampas truculentas, mega misterios y yunques "apachurraconejos" cortesía de la Compañía de Yunques ACME.

LOS RECORDS



SALON DE LA FAMA
CONTRA
NEFTALI METZGER R.
(5'802,100PTOS.)
F-ZERO
DANIEL RODRIGUEZ B.
(PISTA DEATH WIND 1'45"95)

ASTIANAX
SERGIO ESPADAS G.
AXELAY
RODRIGO DIEZ GARGARI
ADVENTURE ISLAND II
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
ADVENTURE ISLAND III
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
ADVENTURES OF TOM SAWYER
NORA ADRIANA LARA
BAD DUDES
JOSE A. PACHECO MAULEON
BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
BATMAN I
PABLO C. FIGUEROA CAMPOS
MIGUEL IZQUIERDO PEREZ
BATMAN II
OMAR BADIR SANCHEZ L.
ROBERTO CARLOS CARDONA S.
CARLOS SIL Y U. G. R.
MIGUEL IZQUIERDO PEREZ
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
NORA ADRIANA LARA
BATTLETOADS
RODRIGO DIEZ GARGARI
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
BUCKY O' HARE
LUIS M. MEJIA UGALDE
BATTLECLASH
RODRIGO DIEZ GARGARI
CONTRA
NEFTALI METZGER R.
HOLGUER LIRA MEDINA
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
CONTRA III
WALTHER NOE URBINA G.
OSVALDO MARTINEZ VALENTINO
CASTLEVANIA I
CARLOS SIL Y U. G. R.
CASTLEVANIA II
CARLOS SIL
CASTLEVANIA III
RICARDO FRIAS PATLAN
CASTLEVANIA IV
RODRIGO DIEZ GARGARI
VICTOR M. NUÑEZ GUZMAN
CARLOS A. RUIZ CASTILLO
DR. MARIO
JUAN S. ALVAREZ DEL CASTILLO A.
DREAM MASTER
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
DOUBLE DRAGON I
JUAN E. NICASIO RAMOS
DOUBLE DRAGON II
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
DOUBLE DRAGON III
MOISES CASARES MONTALVO
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
DUCK TALES
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
CARLOS SIL Y U. G. R.
ARMANDO ZARAGOZA SILVA
PABLO ARTURO HERNENDEZ
DEMOND SWORD
LUIS MIGUEL MORENO V.

DRAGON WARRIOR IV
ADRIAN CARBAJAL SANCHEZ
FLINTSTONES
LUIS MIGUEL MORENO V.
CARLOS SIL Y U. G. R.
CARLOS ELOIR ANDRADE G.
FLYING WARRIORS
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
F-ZERO
TOMAS MARQUEZ CARMONA
DANIEL RODRIGUEZ BARRANCO
GEORGE FOREMAN K. O. BOXING
RODRIGO DIEZ GARGARI
GREMLINS II
VICTOR ROSALES
GRADIUS III
VICTOR NUÑEZ GUZMAN C.
GOAL!
FRACISCO MENDOZA
HYDLIDE
VICTOR ROSALES
INDIANA JONES (THE TEMPLE OF DOOM)
LUIS MIGUEL MORENO V.
KUNG FU HEROES
VICTOR ROSALES
LITTLE MERMAID
MIGUEL CARRERA ROMERO
CARLOS SIL Y U. G. R.
MICKEY MOUSE CAPADE
LUIS M. MEJIA UGALDE
MEGA MAN I
VICTO ROSALES
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
MEGA MAN II
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
MEGA MAN III
CESAR O. GARCIA CORTES
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
MEGA MAN IV
HECTOR AMMON GARCIA P.
RODRIGO DIEZ GARGARI
CARLOS SIL Y U. G. R.
MEGA MAN V
ALEJANDRO RAMIREZ SILVA
MANIAC MANSION
SERGIO ESPADAS G.
MAGICAL QUEST STARRING M. M.
RODRIGO DIEZ GARGARI
MIGUEL ANGEL GARCIA C.
MONICA O. LEO PRIETO
NARC
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
NINJA GAIDEN I
VICTOR ROSALES
JUAN E. NICASIO RAMOS
MIGUEL IZQUIERDO PEREZ
NINJA GAIDEN II
PABLO C. FIGUEROA CAMPOS
CARLOS SIL Y U. G. R.
MIGUEL IZQUIERDO PEREZ
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
NINTENDO WORLD CUP
CARLOS ELOIR ANDRADE G.
ROBOCOP II
CESAR O. GARCIA CORTES
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA

ROCKIN'CATS
JOEL RODRIGUEZ MELLO
RESCUE RANGER
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
SIMPSONS I
HECTOR AMMON GARCIA P.
CARLOS SIL Y U. G. R.
SIMPSONS II
LUIS MIGUEL MORENO V.
CARLOS SIL Y U. G. R.
STREET FIGHTER II
J. ARTURO LARTIGUE RODRIGUEZ
EMIL G. VON ROTH RECHY
RODRIGO DIEZ GARGARI
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
MIGUEL A. ARANA BALLESTEROS
SUPER MARIO KART
RODRIGO DIEZ GARGARI
DAVID EMILIANO JIMENEZ
SUPER MARIO WORLD
MARCO A. SERNA
OSVALDO MARTINEZ VALENTINO
EMIL G. VON ROTH RECHY
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
SUPER MARIO BROS. I
CLAUDIO METZGER RAMIREZ
OCTAVIO NORIEGA MALDONADO
CARLOS ELOIR ANDRADE G. (9'999,900)
SERGIO ESPADAS G.
SUPER R-TYPE
VINICIO E. MORENO CAMPOS
SMART BALL
ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS
SUPER C
LUZ MARIA GAMA
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
WALTHER NOE URBINA G.
SHADOW OF THE NINJA
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
TMNT II
SANTIAGO TAPIA
RENAN Y ERIC MONTOYA MARTINEZ
HECTOR H. RODRIGUEZ SILVA
TMNT III
CARLOS SIL Y U. G. R.
TMNT IV
SALVADOR A. OLVERA SAINZ
OSVALDO MARTINEZ VALENTINO
ERIK VICINO
CARLOS CARRASCO SANCHEZ
CARLOS A. RUIZ CASTILLO
EDUARDO RUIZ DE REGIL
TINY TOON
LUIS MIGUEL MORENO V.
U. G. R.
TOM & JERRY
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES
CARLOS SIL Y U. G. R.
WORLD CLASS TRACK MEET
FRANCISCO MENDOZA
WOLVERINE
ROAL TORRES SANCHEZ

EN ESTE NUMERO COLABORARON:
VICTOR F. MALDONADO
ARTURO GUTIERREZ C.
VICTOR R. PEREZ ROMERO
STEVE FIGUEROA SERRANO

THE 1993 INTERNATIONAL WINTER CONSUMER ELECTRONICS SHOW ®

Del 7 al 10 de enero de este año se celebró el tradicional Winter CES en la ciudad de Las Vegas, Nevada. Esta ciudad es conocida mundialmente por sus gigantescos hoteles, sus casinos en cada esquina y sus excelentes shows nocturnos. Es una ciudad que nunca duerme. Su Centro de Convenciones es gigantesco.

Por esta razón y su gran capacidad hotelera fue escogida para celebrar ahí el CES de invierno con visitantes de todas partes del mundo relacionados de una u otra forma dentro del negocio de la electrónica: distribuidores, fabricantes, proveedores, mercadólogos, detallistas y, por supuesto, la prensa especializada como Club Nintendo.

Una de las áreas más grandes e importantes dentro de esta muestra es la de videojuegos. El "stand" de mayores dimensiones fue el de Nintendo al cual estaban integrados todos sus licenciatarios a excepción de Konami que debido a la gran área requerida mostró sus nuevos productos por separado en el Hotel Flamingo.

Nintendo por sí solo es una gran exposición que en los días que Club Nintendo estuvo ahí, difícilmente logró completar su visita a todos los licenciatarios para presentar este reporte.



Las Vegas, Nevada.

UN DIA PREVIO AL CES

El equipo de Club Nintendo llegó a la Ciudad de Las Vegas el 6 de enero para atender una importante conferencia de prensa a la que fuimos invitados por el Sr. Terry King de Trade West y a la de Acclaim, invitados por su encargada de relaciones públicas Allyne Mills.

Sin embargo antes nos fuimos de metiches a ver cómo iba todo por el Centro de Convenciones y nos metimos hasta la cocina.



Capcom, al igual que en el anterior CES en Chicago calibraba su video wall, el cual consiste en 9 monitores controlados por una computadora con la que se controla la imagen para que aparezca al tamaño de los 9 ó distintas imágenes para cada monitor.

Fue impresionante ver cómo tanta gente trabajaba montando los aparatos y decoración de sus stands con mucho orden, calidad y profesionalismo. Un día antes faltaba tanto que parecería que no estarían a tiempo, pero no había prórroga y ellos sabían lo que hacían.

Este día pudimos entrar al gran domo que instaló Nintendo y donde presentó espectacularmente su Star Fox y el Chip Super FX con 5 módulos para jugarlo cómodamente sentado mientras en el interior del domo se presentaba un fabuloso espectáculo a base de proyección láser y un sonido sensacional.

Acclaim trabajaba el día 6 en la calibración de su "Video Wall" donde mostró sus nuevos juegos y sus videos promocionales. Como ves todavía les faltaba montar anuncios y aparatos. Por cierto el espacio que Acclaim destinó a su área de exhibición fue junto con Konami la más grande en el área de videojuegos.



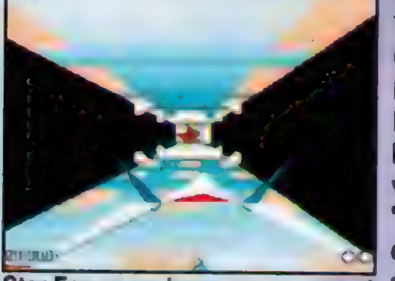


Por todos lados veías esta escena: cajas y más cajas, aparatos, anuncios por montar. ¡Y a un sólo día de que el CES abriera! El stand de JVC por cierto estuvo perfecto y a tiempo el día siguiente en la mañana y fue muy visitado.

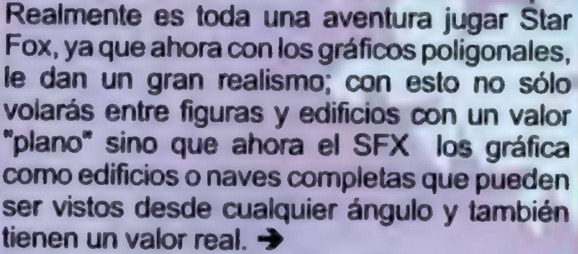


Nintendo®

¡Vamos al grano! Empecemos, marca por marca, contándote lo que vimos. ¡Ah! Pero antes de que veas todo esto debemos aclararte que como no pudimos llevarnos nuestros aparatos especiales para fotografiar las pantallas, muchas de las fotos no reflejan la verdadera calidad de sus gráficos que en la mayoría de los casos son sensacionales. Nintendo en este CES se sacó un 10 al presentar el Chip SFX, como ya te habíamos dicho en números anteriores. El nombre de este título es Star Fox; un juego tipo simulador, en el cual tomas el roll de fox Mac Cloud, un diestro piloto y líder de un escuadrón de naves conocidas como "Silver Force" y que pilotean tus 3 compañeros, Falco Lombardi, Peppy Hare y Slippy Toad quienes deben volar a través de varias misiones para llegar al planeta Gallon y así poder destruir al diabólico emperador Andross.

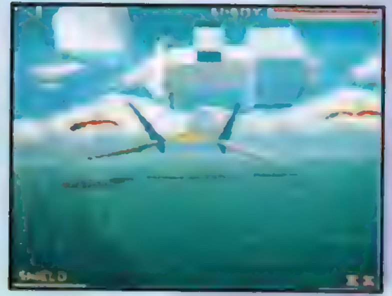


Star Fox es un juego que marca el inicio en una nueva era de videojuegos gracias a la introducción del Chip SFX.



Realmente es toda una aventura jugar Star Fox, ya que ahora con los gráficos poligonales, le dan un gran realismo; con esto no sólo volarás entre figuras y edificios con un valor "plano" sino que ahora el SFX los gráfica como edificios o naves completas que pueden ser vistos desde cualquier ángulo y también tienen un valor real. ➔

Hay que recordar que al hablar de VALOR nos referimos a que no es solamente adorno de fondo sino que también cuenta en el juego y te puedes estrellar, te puede dar puntos, etc., por lo tanto ya no vuelas sobre un plano, sino que lo haces sobre una "maqueta electrónica".

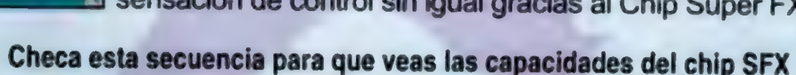


←Tu nave tiene una gran cantidad de opciones, desde los clásicos movimientos arriba, abajo, derecha e izquierda. Además tú podrás disparar a los enemigos,usar una mega bomba y por primera vez en videojuego casero girar en tu mismo eje para así evitar los disparos del enemigo.

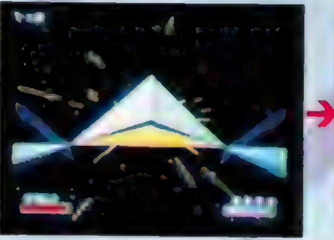
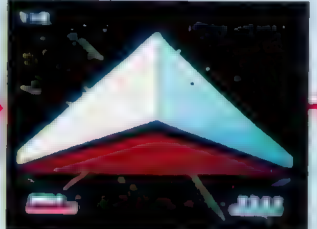
El juego se divide en 10 niveles a través de los cuales, además de ir destruyendo a los enemigos debes estar muy atento para prestar ayuda a tus compañeros cuando éstos te la soliciten; el juego está diseñado de tal forma que cuentas con varias rutas para llegar a tu objetivo final. ➔



←En el juego puedes tener 2 formas de ver la acción; dentro de un planeta y dentro de alguna base espacial donde tendrás la visión detrás de la nave. Cuando estés en el espacio la visión será como si tú estuvieras piloteando, este juego no debes dejar de jugarlo, no sólo por todo lo innovador que es, sino también porque es divertido y te da una sensación de control sin igual gracias al Chip Super FX.



Checa esta secuencia para que veas las capacidades del chip SFX

 ➔  ➔  ➔  ➔





Dayv Brooks, Analista Senior de Nintendo of America es un hombre importante en la organización en Estados Unidos. El nos comentó que Nintendo no tiene prisa por sacar el CD ROM pero que cuando lo haga será impresionante. Nosotros creemos que en este año Nintendo nos dará la sorpresa.

¿Qué es el Chip SFX?

El SFX es un chip desarrollado por Nintendo el cual viene dentro de los cartuchos que lo vayan a usar y que podrán ser utilizados dentro de cualquier Super Nes, las innovaciones técnicas de este Chip junto a las capacidades de SNES producen el más avanzando nivel de juegos en la categoría de cartuchos en 16 bit.

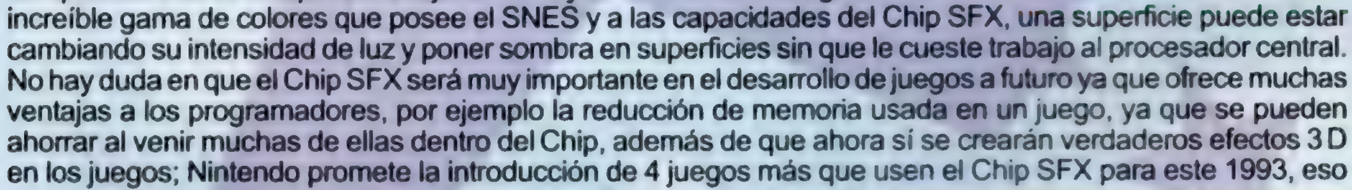
Las capacidades del Chip SFX son:

*Tecnología de RISC
*Animación Poligonal en 3-D
*Rotación y escala de todos los objetos
*Textura en mapas para darles relieve
*Variaciones en la luz sobre un objeto

La tecnología RISC (Reduced Instruction Set Computer: Reducción de Instrucciones hacia la Computadora) permite hacer cálculos matemáticos por separado y que antes costaba mucho tiempo ser hechos por el CPU del SNES; las señales producidas pueden ser enviadas directamente al procesador; eso es muy notable al crear gráficos poligonales, ya que estos, por la cantidad de cálculos que requieren, son hechos aparte por el chip (si recuerdas el SNES era capaz de hacer gráficos poligonales sin necesidad del Chip SFX, pero le tomaba gran parte de uso del procesador, el ejemplo de esto es la trifuerza que aparece en la presentación y al finalizar Zelda III).➔



Uno de los problemas más comunes en la representación de gráficos de computadora es la luz que se refleja en un objeto en movimiento; gracias a la increíble gama de colores que posee el SNES y a las capacidades del Chip SFX, una superficie puede estar cambiando su intensidad de luz y poner sombra en superficies sin que le cueste trabajo al procesador central.

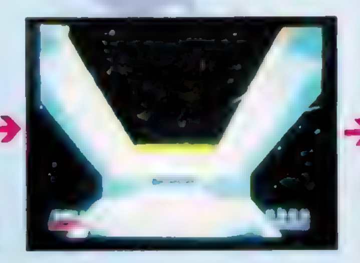
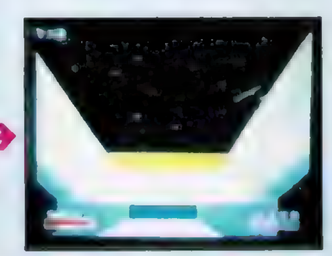


No hay duda en que el Chip SFX será muy importante en el desarrollo de juegos a futuro ya que ofrece muchas ventajas a los programadores, por ejemplo la reducción de memoria usada en un juego, ya que se pueden ahorrar al venir muchas de ellas dentro del Chip, además de que ahora sí se crearán verdaderos efectos 3D en los juegos; Nintendo promete la introducción de 4 juegos más que usen el Chip SFX para este 1993, eso sin contar a los licenciatarios que aún no han revelado sus planes.

🡐Una de las cuestiones más notables en los cartuchos que usen el Chip SFX es que usarán 8 pins por donde se conecta el cartucho al SNES y que nunca se habían usado, eso demuestra que Nintendo diseñó su equipo de 16 bit pensando en el presente y futuro y no como las demás compañías que al lanzar un nuevo equipo o accesorio ya tiene saturadas sus funciones.

Nos encontramos con Shigeru Miyamoto, ya conocido por nuestros lectores, y nos comentó orgulloso de su participación en Star Fox. Nos prometió 4 ó 5 nuevos títulos con el chip SFX en este año. ¡Guauuu! Sí que anda trabajando duro. ➔



➔  ➔  ➔  ➔ 



Casualidad o no, Nintendo presentó en Las Vegas su segundo juego para SNES en el '93: **Vegas Stakes**.



En este juego tú podrás realizar un viaje a las Vegas para poder participar de la emoción de jugar sin tener que apostar (y mucho menos perder) entre 5 diferentes tipos de juegos como Black Jack, Slots y Ruleta por mencionar sólo algunos.



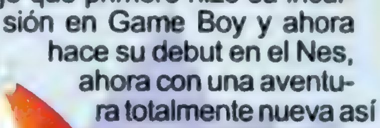
Este juego lo podrás jugar con el mouse del Super NES o con un control normal, y prepárate a ganar en grande, compitiendo contra los más famosos jugadores de esta ciudad.

Tal vez a ti no te llame mucho la atención este título, pero tus papás seguro se van a entretener un buen rato. De vez en cuando les puedes prestar tu SNES.

Nintendo se prepara a lanzar un juego para NES con la tradición de juegos tipo Dr. Mario o Tetris, en **Yoshi's Cookies** tú tendrás que acomodar en líneas verticales u horizontales diferentes tipos de galletas para así deshacerte de ellas.

Yoshi's Cookies es un juego que tiene un alto grado de adicción como todos sus antecesores; en este juego podrás demostrar tu habilidad mental y visual al ir resolviendo los rompecabezas que te va poniendo la computadora; o competir contra un amigo en la opción de 2 jugadores. Eso es algo que le faltó a Tetris, pero que le dio mucho sabor a Dr. Mario.

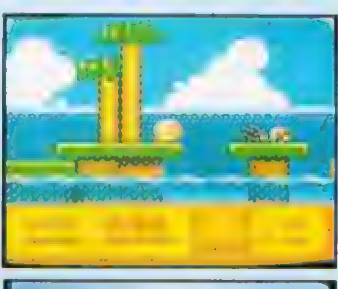
Este juego como los demás de Nintendo promete un alto grado de diversión y sobre todo muy divertido cuando 2 jugadores compitan entre sí para ver quien termina más rápido con las galletas que le son dadas en cada uno de sus niveles.



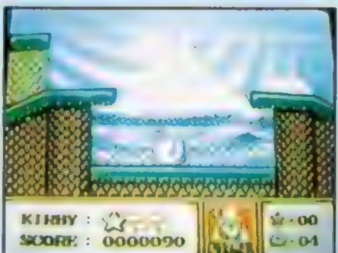
KIRBY'S ADVENTURE Kirby es un personaje que primero hizo su incursión en Game Boy y ahora hace su debut en el Nes, ahora con una aventura totalmente nueva así como también una nueva variedad de enemigos y movimientos.



Esta vez Kirby debe salvar a la Pupupuland, la cual ha sido puesta en peligro una vez más por el rey Dedede, quien ha secado la fuente de los sueños que es la que le da su poder a Pupupuland; Kirby debe rescatar las 7 piezas del Star Rod para recuperar el poder de la fuente.



Si bien es cierto que en esta ocasión no hubo tantos lanzamientos para el NES, también es cierto que los que se lanzaron son de gran calidad en gráficos, control y diversión y este título es una clara muestra de ello.

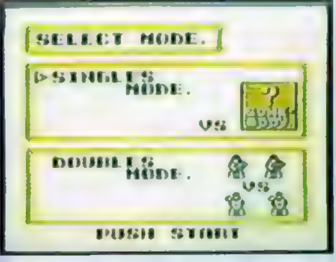


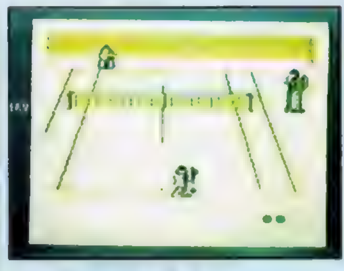




Para Game Boy, Nintendo presentó estos títulos:

TOP RANK TENNIS

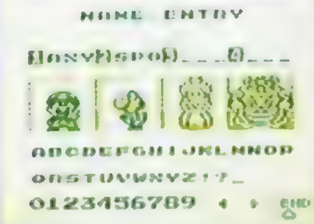




A diferencia de otros juegos de tenis, en Top Rank Tennis el jugador deberá competir contra otros jugadores controlados por la computadora para así ir acumulando puntos e ir escalando lugares en el circuito mundial. Como todo buen juego de deportes, Top Rank Tennis permite que 2 ó 4 jugadores compitan entre sí para pasar un buen rato, y hacer así el juego con más reto cuando los jugadores tienen un buen nivel; el control responde muy bien a lo que tú marcas, además de que la acción es lo suficientemente rápida para que nunca pierdas de vista tu juego.

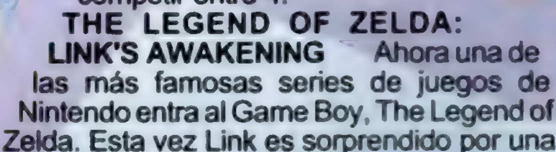
YOSHI'S COOKIES Al igual que la versión de NES, Yoshi's Cookies para Game Boy, te da horas de diversión en formato portátil.



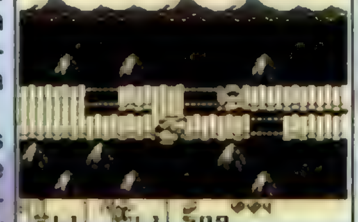


Aquí también debes acomodar líneas vertical y horizontalmente antes de que llenen toda la pantalla.

La versión de Game Boy de este juego tiene una opción extra que no tiene la de Nes y es que hasta 4 jugadores pueden competir entre ellos a través del Video Link para 4 jugadores. Estos 2 juegos para Game Boy son tan padres, que no será difícil encontrar otros 3 amigos para competir entre 4.

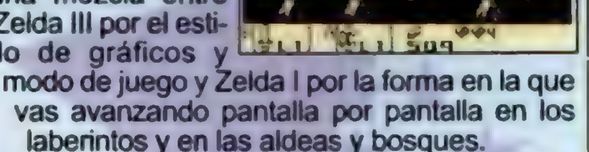


THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING Ahora una de las más famosas series de juegos de Nintendo entra al Game Boy, The Legend of Zelda. Esta vez Link es sorprendido por una tormenta mientras guiaba su barco, quedando a la deriva y despertando en una tierra extraña y en peligro.

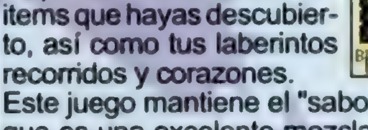




Link's Awakening es una mezcla entre Zelda III por el estilo de gráficos y modo de juego y Zelda I por la forma en la que vas avanzando pantalla por pantalla en los laberintos y en las aldeas y bosques.



Este cartucho cuenta con 4 megas de memoria y batería para que así puedas guardar en un archivo personalizado todos los items que hayas descubierto, así como tus laberintos recorridos y corazones.



Este juego mantiene el "sabor" de sus antecesores, ya que es una excelente mezcla entre acción y aventura, con una buena cantidad de laberintos y secretos que resolver para que Link pueda regresar vivo a Hyrule y con la princesa Zelda.

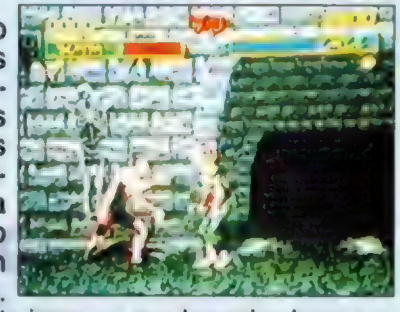


A ver si adivinas quienes están detrás de las revistas de Batman. ¡Claro! Spot y Axy ; quién más, en compañía de nuestros editores.





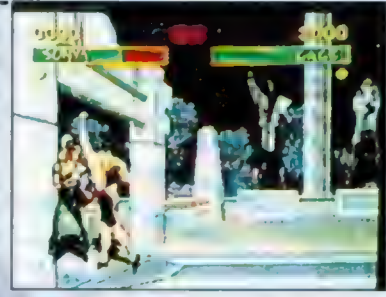

Acclaim tuvo mucho que mostrar en este CES, en uno de los stands más amplios y visitados de todo el show.



MORTAL KOMBAT Este es un famoso juego de Arcadia donde tú podrás escoger de entre 7 diferentes peleadores, cada uno con varias técnicas secretas por descubrir y a los cuales deberás guiar para enfrentarse en difíciles peleas tipo Street Fighter II para derrotar a un famoso luchador llamado Goro y al organizador del Torneo, un misterioso hombre llamado Shang Tsung.

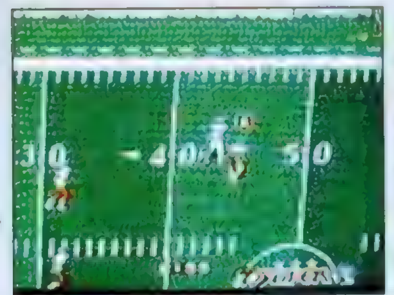


Una de las características más innovadoras de este juego es que los peleadores son representados por actores reales cuyos movimientos son digitalizados. Para lograr una buena graficación este juego cuenta con 16 megas de memoria, lo que asegura que todos los movimientos y fondos serán trasladados lo más fielmente posible del Arcadia la SNES: Si tú eres un fan de juegos de pelea, seguramente disfrutarás con esta conversión de Acclaim, la versión que presentó en el CES llevaba apenas un 10% de trabajo, pero con lo que vimos parece que Acclaim está haciendo un buen trabajo en la conversión. Por cierto el productor de este juego en Acclaim es Rob Leingang, viejo amigo de Club Nintendo.



SUPER WWF 2 LJN decide lanzar la secuela del famoso juego Super WWF, esta vez tú podrás escoger de entre 14 famosos luchadores de la WWF, cada uno con movimientos personalizados y nuevas opciones como Tag-Team donde entre 2 luchadores buscarán ganar el campeonato, o Royal Rumble donde escenificarás una batalla campal de 6 hombres en el cuadrilátero, todos contra todos. La acción de este juego es muy parecida a la de la primera parte, sólo que esta vez le han sido agregados nuevos movimientos y opciones que lo hacen más interesante, todo esto gracias a los 16 megas de memoria con los que cuenta.

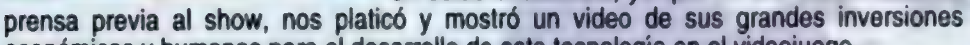
Acclaim

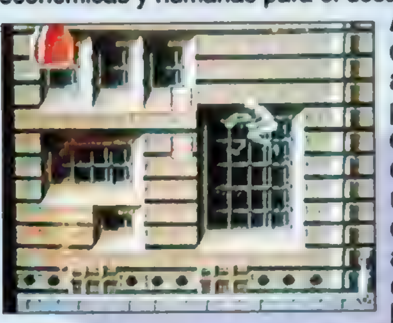




SUPER HIGH IMPACT Super High Impact no es un juego de fútbol americano ordinario, aquí además de la gran variedad de jugadas ofensivas y defensivas, verás que todos los jugadores están digitalizados; juega 75 semanas para así hacer los puntos necesarios para llevar a tu equipo a la victoria.

Este juego presenta un buen control sobre los futbolistas pero sobre todo es fácil de jugar y divertido; el trabajo de digitalización de los personajes es bueno; tal parece que Acclaim se va a hacer un especialista en estas cuestiones, ya que en una conferencia de prensa previa al show, nos platicó y mostró un video de sus grandes inversiones económicas y humanas para el desarrollo de esta tecnología en el videojuego.

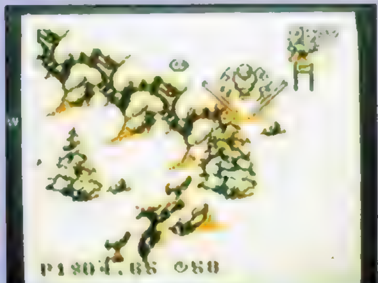






ALIEN 3 (SNES Y G.B.) En Alien 3 tú tomas el Rol de Ripley, quien ha enfrentado a los Aliens 2 veces anteriormente; ahora su misión es rescatar a varios prisioneros que tienen los Aliens para después luchar contra la Reina Alien; cuenta con una gran cantidad de cinemas con los que te irás enterando de la historia de una forma entretenida. Alien 3 es una famosa película de Ciencia Ficción, y Acclaim se prepara para hacer la adaptación de esta película para NES, SNES y GB (en el CES sólo mostró SNES y GB), el juego tiene un buen nivel de acción, aunque con la diferencia que la versión de SNES, es vista de lado y la versión de GB está vista por arriba.





THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES The Crash Dummies es un juego basado en unos famosos juguetes que llevan un mensaje de seguridad; aquí debes ayudar a Spin, Slick y Daryl a resctar al Dr. Zub, quien ha sido secuestrado por Junkman y sus diabólicos secuaces Sideswipe, Jack Hammer y Piston Head; para lograr tu cometido debes pasar diferentes tipos de escenas, pero evita ser desarmado.

Además de estos juegos, Acclaim tiene muchos planes para futuro: para SNES, se encuentra desarrollando un juego de fútbol llamado Acclaim's World Cup Soccer, el cual promete ser un juego con una gran "jugabilidad", y además de Super High Impact, pronto sacará otro juego de fútbol americano llamado NFL Quarterback Club, donde podrás ver nombres de famosos Quarterback como John Elway o Jim Kelly, este juego será programado con 16 megas (parece que se ha puesto de moda programar en grande); para NES promete George Foreman's K.O. Boxing y para Game Boy NFL Quarterback Club, George Foreman's K.O. Boxing y Mortal Kombat.

CAPCOM®

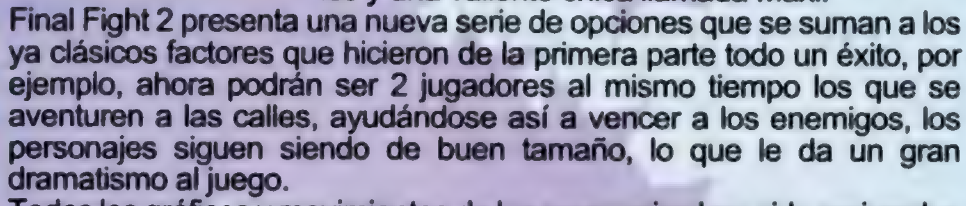


Capcom como siempre, sorprendiendo a todo aquel que se acercara a su Stand, he aquí su nueva generación de juegos:

FINAL FIGHT 2



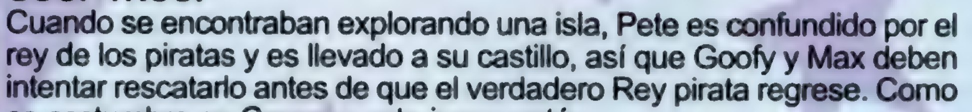
Las calles de nueva cuenta, ya no son seguras; los maleantes y punks viciosos deciden retomar sus antiguos dominios, pero no cuentan con que los guardianes del orden siempre están al pendiente; vuelve el famoso peleador Haggar con 2 nuevos amigos, Jose que es un experto en artes marciales y una valiente chica llamada Maxi.



Final Fight 2 presenta una nueva serie de opciones que se suman a los ya clásicos factores que hicieron de la primera parte todo un éxito, por ejemplo, ahora podrán ser 2 jugadores al mismo tiempo los que se aventuren a las calles, ayudándose así a vencer a los enemigos, los personajes siguen siendo de buen tamaño, lo que le da un gran dramatismo al juego.

Todos los gráficos y movimientos de los personajes han sido mejorados (ahora Haggar da su Pile Driver girando, muy parecido a la de Zangief) así como los efectos de audio; este es un juego que no debes perder de vista porque seguramente será todo un éxito como la primera parte.

GOOF TROOP



Cuando se encontraban explorando una isla, Pete es confundido por el rey de los piratas y es llevado a su castillo, así que Goofy y Max deben intentar rescatarlo antes de que el verdadero Rey pirata regrese. Como es costumbre en Capcom este juego está basado en la caricatura del mismo nombre de Disney.



En Goof Troop 1 ó 2 jugadores podrán participar para intentar rescatar a Pete; la acción del juego es vista por arriba y aquí tendrás que ir resolviendo laberintos para poder ir avanzando hasta la fortaleza de los piratas, a los enemigos los atacarás con cosas que encuentras en los cuartos, este es otro juego muy interesante de Capcom.

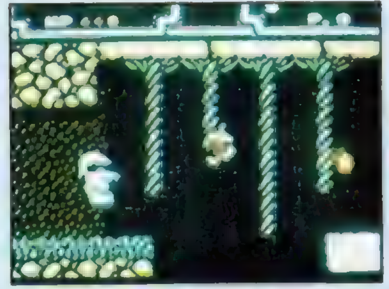


CAPCOM'S MVP FOOT BALL



Después de afinar algunos detalles, está a punto de ser lanzado al mercado el juego Capcom's MVP Foot Ball, además de contar con una gran variedad de jugadas y una perspectiva que hará que no pierdas detalle, deberás enfrentarte a condiciones climatológicas como lluvia o nieve, un muy buen juego para esta temporada.





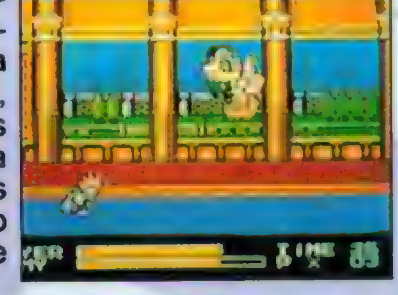


DUCK TALES 2

Para NES también hubo cosas muy buenas por parte de Capcom, como por ejemplo Duck Tales 2, donde vuelve toda la pandilla original del primer juego. Esta vez Rico Mac Pato deberá buscar alrededor del mundo las partes de un antiguo mapa del tesoro para después ir en su búsqueda, pero no sin antes luchar contra todos los enemigos que se encuentre en su camino. Duck Tales 2 presenta un reto y una forma de juego muy parecida a la de la primera parte donde Rico Mac Pato elimina a sus enemigos con su Bastón-Pogo; nosotros sabemos que hay muchos fans de este juego así que estarán felices de saber que pronto habrá una secuela igual de divertida.

MIGHTY FINAL FIGHT

Metro City ha sido invadido por una misteriosa organización criminal, sólo 3 valientes hombres se pueden enfrentar a esta terrible amenaza, sus nombres: Haggar, Cody y Guy. En Mighty Final Fight debes enfrentar a los ya clásicos enemigos de la primera versión de este juego; los gráficos han sido diseñados para que sean tipo caricatura, este es un título que promete ser un exitazo de NES.



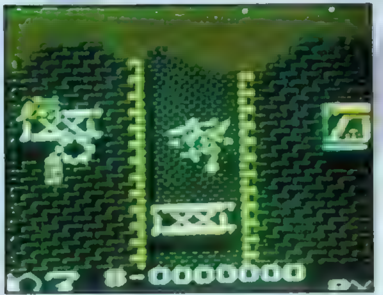


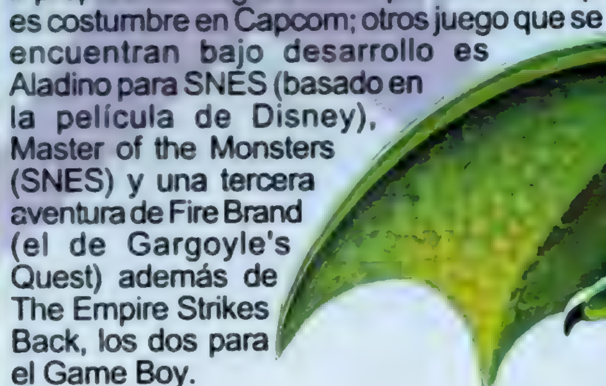


MEGA BOARD Mega Board es un juego basado en esos famosos juegos de mesa tipo Monopoly o Turista donde debes ir avanzando e ir comprando propiedades, pero lo que hace especial a Mega Board es los famosos personajes de la serie de Mega Man, ¿te puedes imaginar a Mega Man exigiéndole al Dr. Wily le pague la renta por caer en alguna de sus propiedades? un juego 100% familiar y que dará horas de entretenimiento.

Para Game Boy Capcom mostró sus 3 nuevos títulos en la serie Disney: Tale Spin, The Little Mermaid y Darkwing Duck, estos 3 juegos son fieles adaptaciones de las versiones de NES a la de Game Boy, tanto así que la única diferencia que notarás es que estos títulos son portátiles y los de NES no; todos estos títulos son recomendados para niños por su nivel de dificultad exacto para que los puedan acabar sin por ello reducir la diversión. Es un reto a la medida.

Capcom tiene muchos planes para el futuro pero sin lugar a dudas el anuncio más importante es el de la introducción de su famoso héroe Mega Man al SNES en el juego Super Mega Man, así que te tienes que ir preparando seguramente para ver un super juegazo como es costumbre en Capcom; otros juego que se encuentran bajo desarrollo es Aladino para SNES (basado en la película de Disney), Master of the Monsters (SNES) y una tercera aventura de Fire Brand (el de Gargoyle's Quest) además de The Empire Strikes Back, los dos para el Game Boy.











KONAMI

Como ya te habíamos dicho, Konami exhibió en el hotel Flamingo Hilton, he aquí lo que mostró:



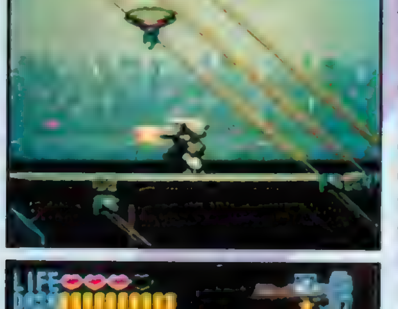
BATMAN RETURNS

Batman Regresa para pelear contra las fuerzas del mal, esta vez El Pingüino y Gatúbela planean apoderarse de ciudad Gótica, pero Batman estará ahí para impedirlo; este juego tiene increíble música e increíbles gráficos que harán que sea toda una experiencia jugarlo.

Sin lugar a dudas este es un juego que muchos esperan, la acción del juego se desarrolla en forma muy similar a la versión de NES en la que Batman va avanzando por las calles y donde debe luchar contra todos los secuaces del Pingüino que se va encontrando en su camino.



Este juego fácilmente podemos decir que no le pide nada a otros juegos de Arcadia, ya que tiene un buen factor de diversión y reto, además de la increíble música y los Sprites de buen tamaño que son usados; además de contar con cinemas displays con gráficos digitalizados en donde irás conociendo la historia del juego.



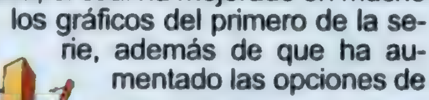


Marlisse Cohen de Konami, mostrando algunos detalles del juego Batman Returns de SuperNES a José Sierra.

Además de este título para SNES, Konami mostró otros dos juegos de los que ya te habíamos hablado y que seguramente para cuando tu estés leyendo esto, ya estén a la venta o se encuentren a punto de salir: **Tiny Toon Adventures** y **Cybernator**. Por cierto este último título no fue programado por Konami, sino por una compañía Japonesa llamada NCS, la cual también programó Prince of Persia.

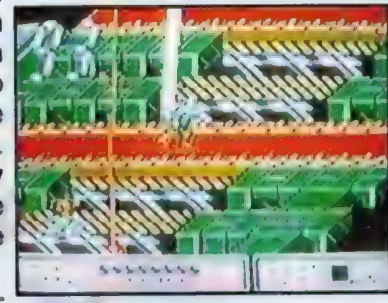


Para NES Konami exhibió juegos muy interesantes, tal es el caso de **Tiny Toon Adventures 2: Trouble in Wackyland**, el cual ha mejorado en mucho los gráficos del primero de la serie, además de que ha aumentado las opciones de juego ya que ahora podrás escoger de entre 6 diferentes personajes, esta vez nuestros amigos se encuentran perdidos en un parque de diversiones que se encuentra bajo el dominio del archivillano Max Montana, sinceramente Konami hizo un buen trabajo en este juego.

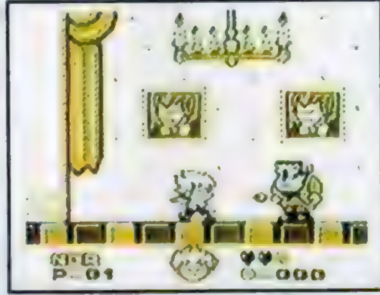




Otros juegos que mostró Konami para NES fueron **Zen Intergalactic Ninja**, en el cual tú tendrás que ayudar a un NInja Intergaláctico que llega a la tierra para luchar y ayudar a combatir los problemas ecológicos que afectan a la tierra provocados por el malvado Lord Contaminous y sus secuaces; este juego tiene gráficos en los que tú verás al personaje de lado pero además una perspectiva tipo 3/4. Otro juego que mostró es el ya famoso **Tiny Toon Cartoon Workshop** (que por cierto este es otro juego que no programó Konami) donde podrás crear tus propias caricaturas. 2

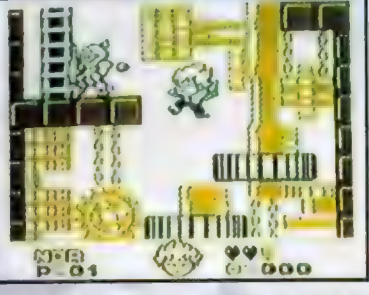


Para Game Boy pudimos ver un juego bastante interesante llamado **Kid Dracula** en el cual debes guiar a un pequeño vampiro a luchar contra un misterioso enemigo que se ha adueñado de tu castillo y que intenta seguir con el mundo entero. 1F



Tal vez parezca que al tratarse de un personaje de horror el juego tenga que ser del mismo género, pero no, ya que Kid Dracula es un juego orientado para los jóvenes jugadores, ya que tiene gráficos tipo caricatura y que Konami ha demostrado que hace muy bien. 1F

El juego se desarrolla a lo largo de 8 escenas donde irás ganando poderes según vayas avanzando; la forma de ataque del personaje es arrojar pequeñas bolas de fuego las cuales podrás ir aumentando de nivel. Los gráficos y la música son de lo mejor, a lo cual ya nos tiene acostumbrados Konami para Game Boy. 1F

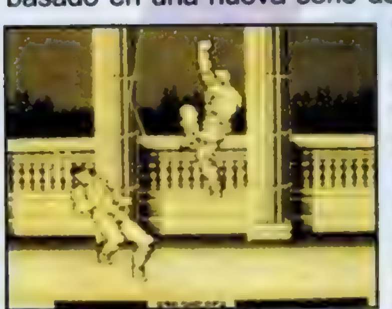




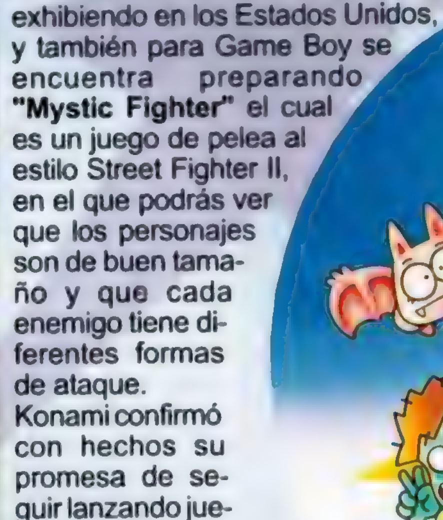
Zen Intergalactic Ninja es otra adaptación que Konami ha hecho de NES para Game Boy, al igual que la versión de NES, aquí deberás guiar a Zen a través de varias zonas de desastre ecológico para así luchar contra el Lord Contaminous y sus secuaces que son: Oil Silck, Smogger, Sulfura y Garbageman. 2F

En los planes futuros de Konami se encuentran juegos bastante interesantes como **NFL Foot Ball** para SNES donde podrás jugar con todos los equipos de la NFL; Sunset Raider para Super NES que es una traslación de Arcadia para SNES, el estilo del juego es un poco parecido a Contra pero en el Oeste.

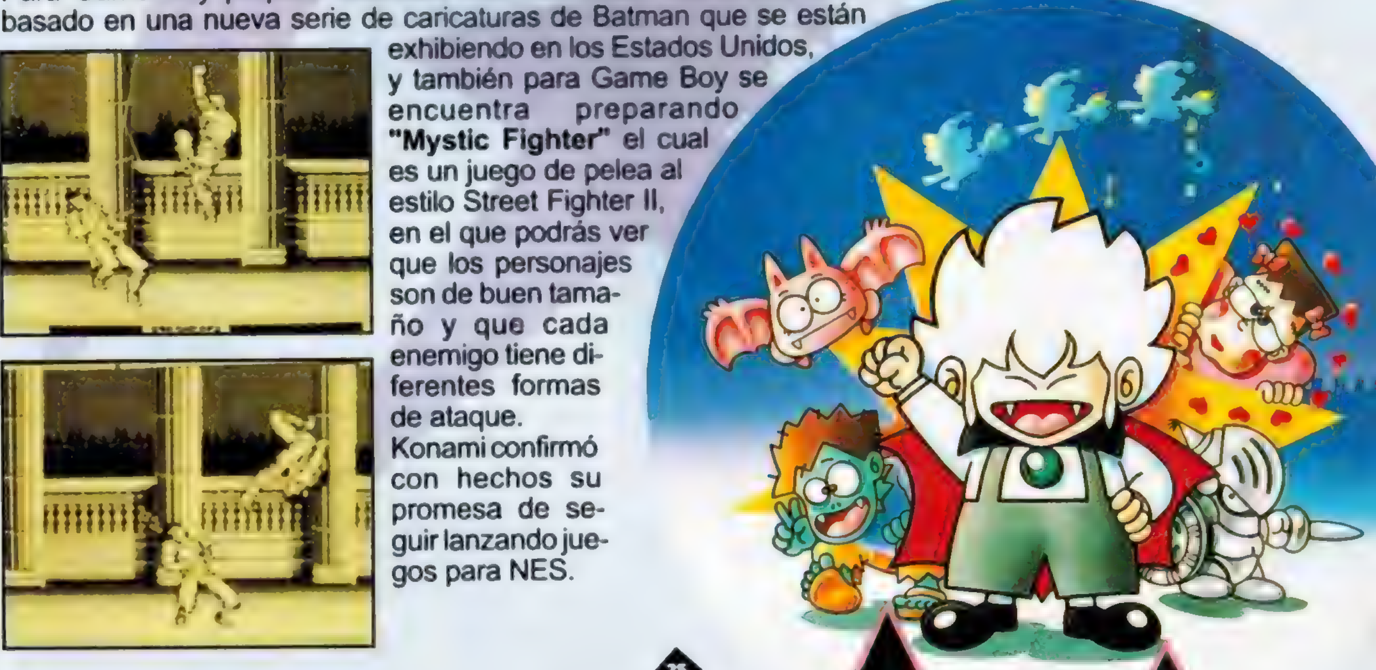
Para Game Boy prepara **Batman: The Animated Series**, el cual estará basado en una nueva serie de caricaturas de Batman que se están exhibiendo en los Estados Unidos, y también para Game Boy se encuentra preparando **"Mystic Fighter"** el cual es un juego de pelea al estilo Street Fighter II, en el que podrás ver que los personajes son de buen tamaño y que cada enemigo tiene diferentes formas de ataque.





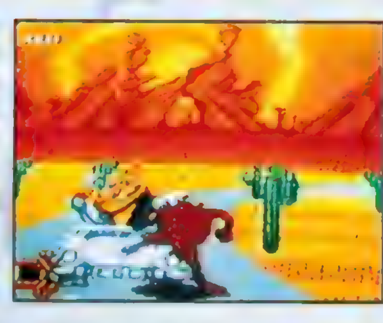


Konami confirmó con hechos su promesa de seguir lanzando juegos para NES.





SUNSOFT®



Sunsoft le ha sacado mucho provecho a su licencia de los personajes de la Warner Brothers, si no nos crees, checa tus próximos juegos.

TAZ-MANIA

Tal parece que sacar juegos basados en caricaturas es todo un éxito; Taz-Mania no es la excepción, en este juego debemos ayudar a nuestro amigo Taz a saciar su increíble apetito cazando pájaros Kiwi, sin embargo la forma de jugarlo es un tanto extraña a la historia del juego, ya que debes cazar a los pequeños pájaros en la carretera como si estuvieras jugando un juego de carreras, aunque para hacerlo debes tener un buen dominio del control y buenos reflejos.



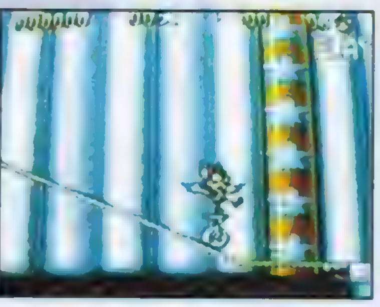
DAFFY DUCK AND MARVIN THE MARTIAN



¿Quién puede ser el único héroe capaz de liberar a 5 planetas de una invasión marciana? ¡Claro! Duck Dodgers, quien es capaz de llegar al último sacrificio (saltarse el almuerzo) para liberar a estos oprimidos planetas y luchar contra su archienemigo Marvin el Marciano.

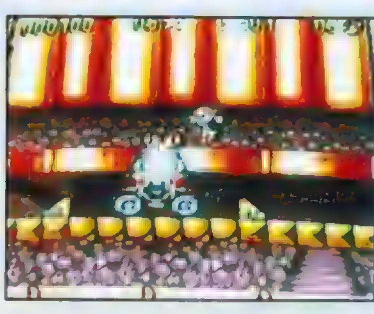
Para lograr su misión Duck Dodgers cuenta con diferentes tipos de armas y un pequeño cohete propulsor para alcanzar hasta las más insospechadas alturas. Todavía no está listo, pero cuando lo esté seguro te arrancará al menos 2 ó 3 sonrisas.

AERO THE ACROBAT

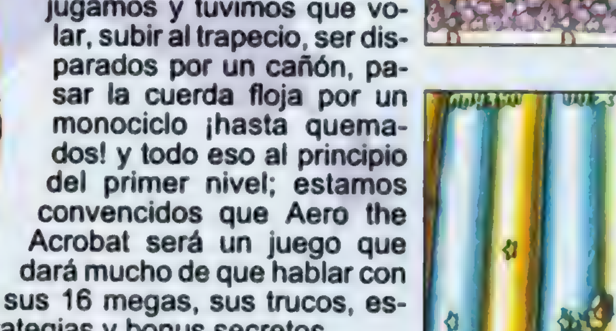


Un diabólico empresario conocido como Edgar Ektor ha llenado de trampas el circo, esto con ayuda de su brazo derecho, un antiguo enemigo de Aero llamado Zero, así que Aero debe poner fin a los planes de Edgar buscando todas las trampas y desarmándolas, y de tu cuenta corre ayudarlo.





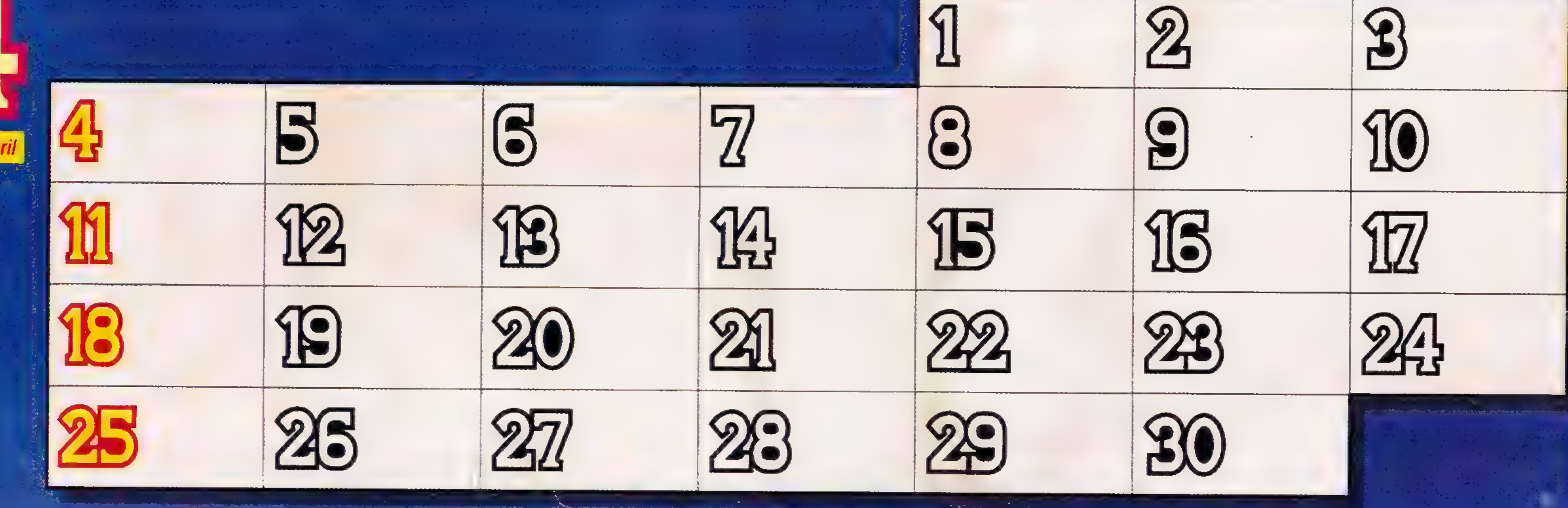
Aero es un nuevo personaje de Sunsoft, el cual promete estelarizar un juego muy bueno. Como ya leíste, el chiste del juego es ir desarmando las trampas del circo, cada una diferente, así que no tienes que estar haciendo lo mismo a cada rato, nosotros lo jugamos y tuvimos que volar, subir al trapecio, ser disparados por un cañón, pasar la cuerda floja por un monociclo ¡hasta quemados! y todo eso al principio del primer nivel; estamos convencidos que Aero the Acrobat será un juego que dará mucho de que hablar con sus 16 megas, sus trucos, estrategias y bonus secretos.




Widget


STREET FIGHTER II™
KO
STREET

FIGHTER II™



CLUB

3 Marzo

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

4 Abril

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

CAPCOM

CLUB Nintendo®



SUPERMAN

Un diabólico Alien conocido como Brainiac ha decidido convertir la tierra en un desolado planeta destruyendo ciudad por ciudad; sólo el hombre de acero, Superman puede detenerlo, pero solamente cuenta con 24 horas antes de que la destrucción sea total.

Sunsoft rescata de la muerte en los comics a Superman y lo vuelve a la vida en un juego de acción donde debes visitar varias ciudades y expulsar a los Aliens; tus armas son tu increíble fuerza y tu visión de rayos "X", este juego tiene un buen nivel de acción y necesita de buenos reflejos para acabarlo.

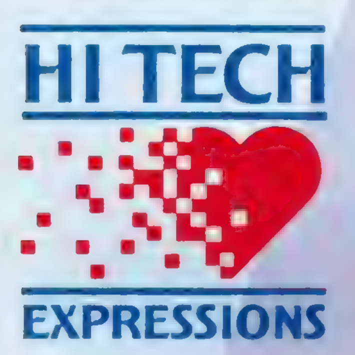


En los planes futuros de Sunsoft hay cosas bastante interesantes, por ejemplo ellos han dicho que empezarán a producir juegos para el CD-ROM 32 bit del SNES en cuanto esté listo, y para cartuchos hay muy fuertes rumores de que ellos ya han adquirido la licencia para producir el juego World Heroes.

En el stand de Sunsoft tuvimos la oportunidad de charlar con David Siller, Director de Desarrollo de Producto y responsable directo de Aero the Acrobat y demás juegos programados por Sunsoft.

El nos comentó que en grupos de 7 personas desarrollan sus juegos los cuales le pueden tomar de 7 a 12 meses. Sacar un juego requiere el tiempo exacto -comentó Siller- y no apresuramos a nuestra gente, pues va en contra de la calidad y creatividad del título".

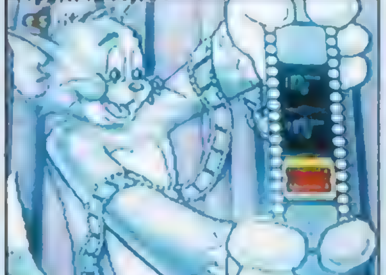
También nos comentó que para producir un título como los que ahora tiene en puerta hay que tener espíritu de niño y él -según sus propias palabras- lo tiene.



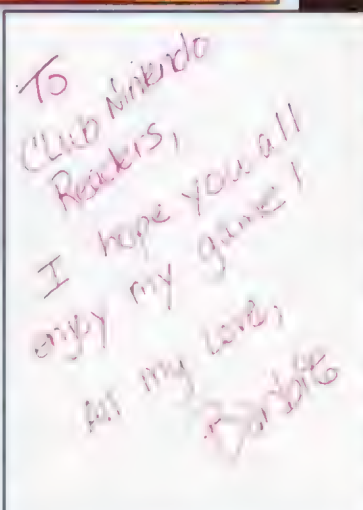
Hi-Tech Expressions sigue con su línea de hacer juegos educativos y para niños (y niñas) uno de los juegos que más nos llamó la atención en su stand fue la versión para SNES de uno de sus clásicos juegos de NES: Tom & Jerry, aquí al igual que en la versión de NES debes ayudar al pequeño Jerry a escapar de todas las trampas que le ha tendido Tom.



Como te imaginarás este tipo de juegos basados en caricaturas son muy atractivos en sus gráficos. Y si Hi-Tech logró tan buen juego en NES, imagínatelo en SNES.



Hi-Tech también anunció sus planes a futuro, por ejemplo: próximamente lanzarán otro juego de la serie Carmen Sandiego, el cual será Where in the World is Carmen Sandiego? y seguramente este juego,que como te comentamos en la revista anterior, será de los primeros en tener la opción de español; otro de los títulos en los que se encuentran trabajando es We're Back, y que saldrá en SNES, NES y G.B.





A su línea educativa se suma un nuevo título para SNES. Mickey's Numbers and letters, y para NES una nueva aventura de Tom & Jerry llamada Tom & Jerry: The Movie. Barbie también hará su aparición en SNES, NES y G.B. en un juego que se llamará Barbie fashion, por cierto nos encontramos de nueva cuenta con esta "muñeca" a quien pedimos un autógrafo para ustedes.



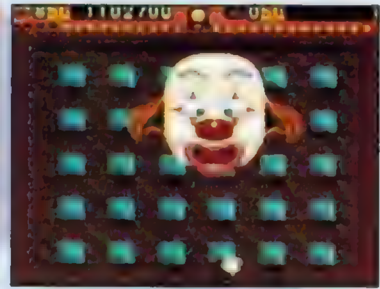
Hudson sí que sabe cómo darle vida a juegos clásicos.

SUPER BOMBER MAN

Este es un super clásico juego de Nintendo donde deberás limpiar pequeños laberintos de enemigos y rocas que obstruyen tu camino; con tus bombas puedes escoger de entre varias opciones, ya sea ir avanzando solo y enfrentarte a terribles enemigos o escoger varios cuartos, para competir contra tus amigos; una de las opciones más importantes de este juego es que incluirá el multitap el cual es el adaptador para 5 jugadores del que ya te habíamos hablado (aunque en este juego sólo pueden participar 4 jugadores al mismo tiempo):







BATTLE GRAND PRIX





Tal vez por el nombre del juego te parezca que es un simple juego de carreras de coches, pero no es así, aquí aparte de ser rápido debes ser duro, ya que los contrincantes te golpearán para intentar sacarte de la pista, pero no te preocupes ni te espantes, ya que tú también podrás hacerlo contra ellos; compite tú solo o contra un amigo en 3 diferentes niveles de dificultad, además, por cada carrera que ganes obtendrás dinero con lo que equiparás tu coche.

POWER LEAGUE VOLLEY BALL

Este es un muy interesante juego de Volleyball, aquí tienes la posibilidad de escoger diferentes terrenos de juego, así como dificultad, y el clásico encuentro entre 2 jugadores o la computadora.



Hudson es una compañía que apoya mucho al Game Boy ofreciendo juegos de calidad. Tal es el caso de 3 nuevos títulos muy interesantes como **Felix the Cat**, que es una copia al carbón de la versión de NES, con todos los poderes que te da tu maleta mágica y, claro, todos los enemigos incluyendo al malvado profesor.

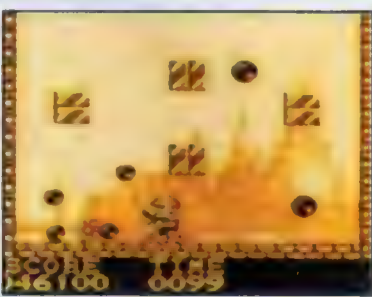








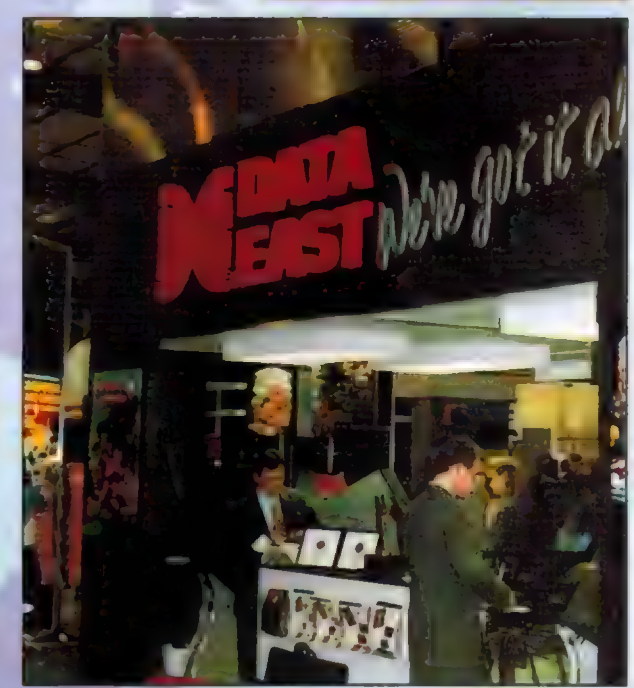
Si tú tienes buena memoria y llevas mucho tiempo como jugador recordarás que **Milon's Secret Castle** fue un juego que lanzó Hudson para el NES, pero ahora ellos preparan la conversión a Game Boy en este juego de aventuras, debes ser muy bueno para resolver laberintos y encontrar cuartos escondidos para salir triunfante.



Buster Bros. es la primera parte del juego Super Buster Bros. que Capcom lanzó para SNES, el chiste del juego es básicamente el mismo: ir reventando todas las burbujas que se encuentran esparcidas en diferentes partes de mundo y que se están convirtiendo en una amenaza muy seria.

Entre los próximos planes de Hudson están las versiones de SNES y NES de los siguientes juegos: The Beauty and the Beast, basado en la película de Disney, the inspector Gadget y An American Tail.





Data East también exhibió fuera del espacio de Nintendo, aunque su Stand era de menor tamaño que el de Konami o Acclaim, los juegos que pudimos ver ahí eran Congo's Caper y Shadow Run para SNES, aunque también mostró su Dragon's Lair para SNES, el cual a estas fechas seguramente ya se encuentra a la venta.

Congo's Caper





Congo's Caper es la historia de un mono que se puede transformar en niño; su novia Congette ha sido secuestrada así que es su misión rescatarla; este es un juego bastante interesante que tiene 6 niveles con un total de 35 escenas, además de los bonus rounds.

Data East también prepara grandes títulos a futuro, entre ellos te podemos decir que preparan una secuela de su famoso juego Joe & Mac, un juego de futbol americano llamado Monday Night Football y otro clásico juego de Arcadia: Sengoku



TRADEWEST

Hablar de Tradewest es hablar de Battletoads, aquí están sus próximos juegos:

BATTLETOAD IN BATTLEMANIACS

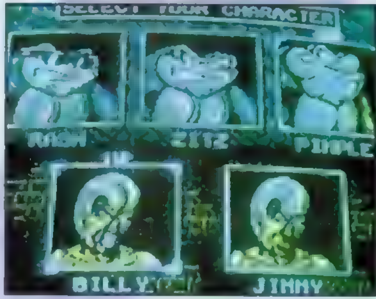
Mientras se encontraban probando una maquinaria inventada por el profesor T. Bird, los Battletoads fueron sorprendidos por un extraño enemigo que secuestró a Zits, entonces Rash y Pimple entraron por el portal, que este enemigo dejó abierto, para rescatar a su amigo.



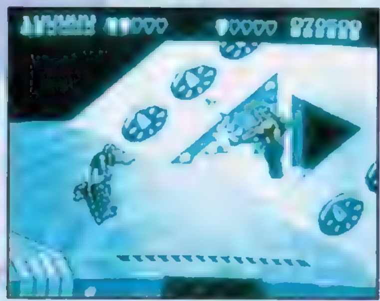
Battletoads para SNES es uno de los juegos más esperados; esta vez pudimos ver una versión más avanzada del juego, donde los movimientos de los personajes son espectaculares, y los enemigos más grandes.

Y no creas que porque los Battletoads hacen su arribo al SNES se vayan a olvidar del NES, ¡Para nada!, ya que ahora aparecen en un juego para NES, donde compartirán crétidos ¡con Billy y Jimmy!, los Double Dragon; Sí, tal como leíste, el equipo Battletoads y Double Dragon tabajarán juntos en un videojuego.

Este además de ser un juego con mucha acción y un reto elevado también incluye una gran mejoría en gráficos, un ejemplo muy palpable es que en la segunda escena además de que hay un fondo que se mueve a diferente velocidad, el piso da un efecto de 3-D muy similar al movimiento que tienen los pisos de Street Fighter II y eso verlo en el NES es sorprendente -y tranquilizante- porque es una muestra de que los programadores, en este caso RARE, siguen poniendo mucha creatividad para el sistema NES.







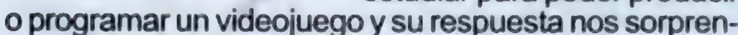


←En la conferencia de Tradewest, tuvimos la oportunidad de platicar con Terry Torok, a quien si tu tienes tele por cable, seguramente lo habrás visto en un programa llamado Video Power con Johnny Arcade; pues bien, Terry nos informó que él es el productor de las nuevas caricaturas de Battletoads y de Double Dragon, además de que nos confirmó que ya ha hablado con gente de México y que muy pronto serán exhibidas aquí, obviamente después de que sean dobladas al español.



En la conferencia de prensa también platicamos con Tim D.J. Stampler, comandante de un equipo de jóvenes programadores ingleses de RARE.

Recordando una pregunta que mucho nos han hecho nuestros lectores, le preguntamos a Tim qué se debía estudiar para poder producir o programar un videojuego y su respuesta nos sorpren-



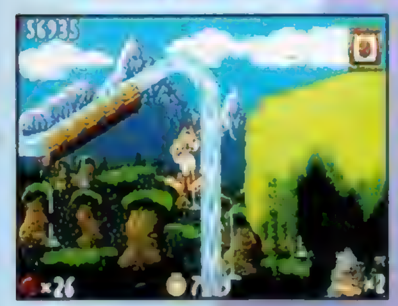
dió por su sencillez."Para poder realizar un videojuego se tienen que estudiar videojuegos. Si estudias computación sin conocer los videojuegos muy difícilmente podrás desarrollar uno. Llegarías a ser excelente contador o administrador, pero no podrías desarrollar un videojuego. Los detalles técnicos en la programación son relativamente sencillos y pueden ser rápidamente aprendidos por cualquier persona que tenga buenos estudios, pero incluso muchos genios en computación que no conozcan de videojuegos será muy difícil que programaran uno".



Seguimos platicando y nos habló de que su gente tiene mucha creatividad hasta en pequeños detalles ¡y se nota! Battletoads fue un exitazo que salió de la nada precisamente por eso y haber reunido en un juego a los Battletoads y a los Double Dragon fue también un acierto creativo.

←Estos chavos sólo se ven seriecitos por su origen inglés, pero su buen humor está plasmado en los juegos de Battletoads. Ellos son: Simon Farmer del Departamento de Evaluación y Prueba, Gregg Mayles, encargado del desarrollo de conceptos, Tim Stampler Director del grupo y Kevin Bayliss creador de Gráficos, todos ellos de RARE.

ACCOLADE

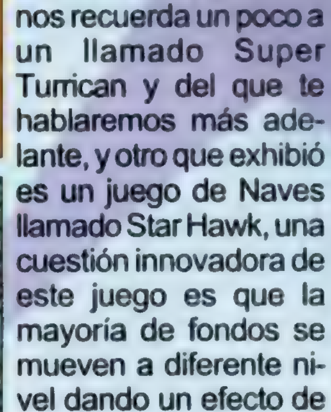




Siguiendo con nuestro recorrido llegamos al Stand de **Accolade**, quienes están muy entusiasmados con el próximo lanzamiento de su nueva estrella: Bubsy, quien es un gato montés que debe ir avanzando a lo largo de varias escenas donde hay varios peligros a vencer. Además de los enemigos, también deberás luchar contra el terreno; ellos prometen que este juego será espectacular (y tiene que serlo con 16 Megas de memoria), así que prepárate muy pronto a conocerlo.



Otros de los juegos que presentó Accolade en este CES es la adaptación de la película Universal Soldier (Soldado Universal) para SNES; este juego nos recuerda un poco a un llamado Super Turrican y del que te hablaremos más adelante, y otro que exhibió es un juego de Naves llamado Star Hawk, una cuestión innovadora de este juego es que la mayoría de fondos se mueven a diferente nivel dando un efecto de 3-D.



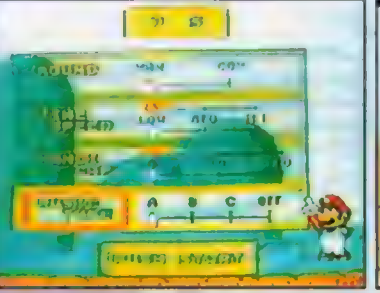


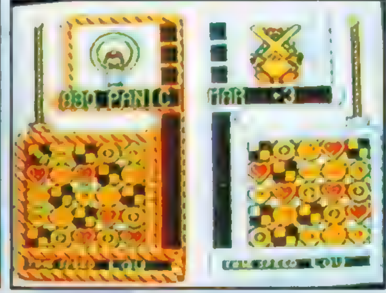


Bullet-Proof Software

Como siempre, Bullet-Proof es una compañía que desarrolla juegos con los que debes pensar (y sobre todo pensar rápido), fue una sorpresa para nosotros saber que ellos en America van a lanzar la versión de SNES de Yoshi's Cookie, esto porque llegaron a un acuerdo con Nintendo, debido a que Yoshi's Cookie es una variación de un juego que ellos iban a lanzar con el nombre de Hermetica; el juego es básicamente el mismo que las versiones de NES y Game Boy, pero entre los detalles que aquí podemos encontrar es que los fondos utilizados son los mismos que en muchas escenas de Mario World.











En esta versión de SNES metió su cuchara el papá de este tipo de juegos: Alexey Pajitnov, creador de Tetris.

Otro de los juegos que prepara Bullet-Proof es Obitus, el cual es una combinación de R.P.G. y Aventura con muchas innovaciones en estos 2 campos y el cual es un clásico de computadora, en este juego, tu has viajado en el tiempo y caído en un extraño país llamado Obitus; para poder regresar a tu propio tiempo debes encontrar las 4 Gemas perdidas de la torre obscura.

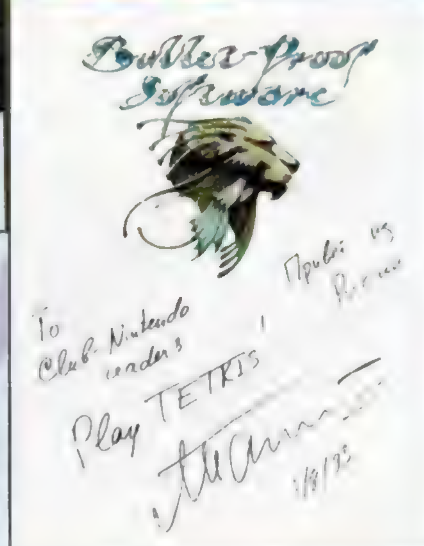
Al encontramos en el Stand de Bullet-Proof tuvimos la opòrtunidad de entrevistar a Alexey Pajitnov el creador de Tetris.

Aunque muchos lectores ya lo saben, Alexey nos comentó que Tetris fue creado hace 8 años, cuando el vivía en Rusia. El, jugando con sus computadoras creó un juego de rompecabezas pero que no lo dejó muy satisfecho. Después de estarle pensando, le dio al clavo con el diseño de Tetris (que por cierto su nombre viene de "Tetra" que significa 4 y como verás en el juego son todas las piezas posibles combinando 4 cuadrados).

El Sr. Pajitnov se integró a Bullet-Proof Software desde hace 2 años.



Ante tal personaldiad no podíamos dejar de solicitarle el clásico autógrafo para la revista.



**El texto en inglés dice: "Para los lectores de Club Nintendo ¡Jueguen Tetris!".
El texto en ruso dice: "Salud desde Rusia".**







En el stand de **Interplay**, pudimos checar juegos muy, muy interesantes como es el caso de **The Lost Vikings**, un muy buen juego donde debes ayudar a 3 vikingos: Erik, Olaf y Baleog a escapar de una nave espacial que los ha capturado; para ir avanzando debes resolver diferentes laberintos usando a los 3 vikingos, un muy buen juego que une la acción y rapidez mental para resolver los laberintos o desactivar trampas.

Rock'n Roll Racing es un juego de carreras al estilo R.C. Pro AM para SNES; escoge de entre 6 diferentes máquinas y pilotos (humanos o aliens) para participar en carreras del campeonato intergaláctico, 50 pistas te esperan antes de que seas coronado campeón intergaláctico; una de las cuestiones más notables de este juego es que la música de fondo así, como los efectos de sonido son estupendos, además de que podrán participar 2 jugadores al mismo tiempo.







Lord of the Rings (el Señor de los Anillos) te transporta al maravilloso mundo de magia y hechiceros; en este juego tú debes ayudar al Hobbit Frodo Baggins en su misión para destruir el anillo único, que tiene el poder suficiente para devastar la tierra media. Conforme vayas avanzando encontrarás compañeros que se unirán a tu misión y así poder enfrentar al demonio Balrog, uno de los servidores del poderoso señor oscuro: Sauron; basado en un clásico de la literatura inglesa, escrita por J. R. R. Tolkien,Lord of the Rings es un increíble juego de aventura / R.P.G. (así que ya sabes de dónde viene el nombre de Balrog.) El juego tiene muchas innovaciones como la de batallas en tiempo real, además de que la animación de los personajes es muy buena y el uso del mouse del SNES le agrega un gameplay más rápido.

Para Game Boy Interplay pensó en los papás y pronto verán el volumen 2 de **4 in 1 Fun Pack** con 4 diferentes juegos que te darán mucho tiempo de diversión como Dominó, Solitario, Yacht y Cribbage, para competir contra la máquina o dos jugadores a través del Video Link.

Nos llamó mucho la atención este juego pues, hasta donde recordamos es el primero en incluir el juego de Dominó, muy popular entre los adultos de México.





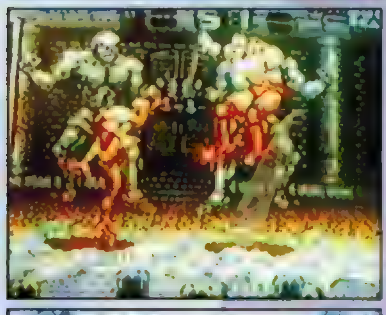
Ya en el número anterior te habíamos mencionado que **Jaleco** se encontraba desarrollando un juego llamado Dead Dance; pues ahora que estuvimos con ellos en su stand nos enteramos que este juego sí vendrá a América pero con el nombre de **Tuff e Nuff** (que se pronuncia igual que Tough enough y que significa "Suficientemente duro"), como ya te habíamos dicho, el juego es muy parecido a Street Fighter II, y pensamos que de todos los juegos de pelea de este tipo, es el que mejores valores y movilidad de personajes tiene (después de Street Fighter II... obviamente), las nuevas noticias acerca de este juego es que en lugar de que sea de 12 Megas, será de 16.







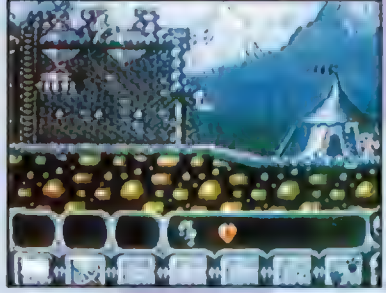




Otro juego que mostraron fue **Brawl Brothers** (que nosotros te dijimos que era Rushing Beat II, pero parece que están decididos a cambiarle el nombre a todos sus juegos), el juego es una versiòn muy mejorada en gráficos y movilidad de Rival Turf, si tú eres fan de los juegos de pelea estos 2 son para ti.

KING ARTHUR'S WORLD es un juego un tanto extraño, tu misión es la de guiar a todo tu ejército para luchar contra Hordas de Goblins, caballeros obscuros o behemonts; este es un juego de estrategia muy interesante que cuenta con 26 niveles y sonido Dolby Stereo, además de que es compatible con el mouse de SNES, el modo de juego es algo parecido a Lemmings.

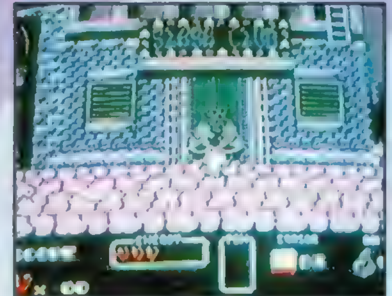




Entre los próximos títulos de Jaleco veremos cosas muy buenas: Utopia para SNES, que es un juego muy al estilo Populous; también Super Bases Loaded 2 para SNES; para NES prepara Bases Loaded 4; para Game Boy Rampart y Goal! (Ya era hora de tener este juego en sistema portátil).

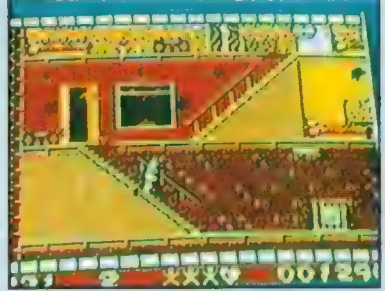


OCEAN, para no fallarle a la tradición mostró su próxima generación de juegos todos basados en sus licencias de películas, y aunque sean pocos títulos los que aquí exhibió lo que hace que sean muchos juegos es, que cada título será lanzado para los 3 sistemas de Nintendo. **COOL WORLD** es la historia de un caricaturista llamado Jack Deebs quien es atrapado en un mundo extraño que él mismo dibujó, y donde ahora debe buscar un portal para regresar al mundo normal; la trama de este juego es la misma que la de la película, debes



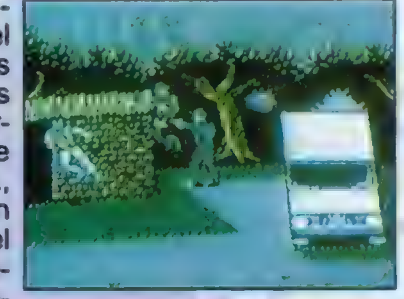




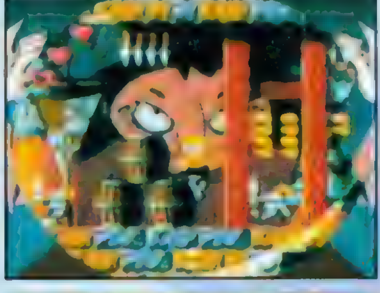


ir avanzando a lo largo de la extraña ciudad y reunir pistas, para así poder regresar al mundo normal.

LETHAL WEAPON 3 está basado en las aventura de los policías Roger Murtaugh y Martin Riggs, quienes deben impedir una ola de crímen que se apodera de varios sitios de la ciudad como centros comerciales, el metro de Los Angeles o las bodegas portuarias; algo muy notable es que la versión de SNES es muy diferente a las de NES y G.B., ya que en la primera ves la acción de lado y en las otras 2 el estilo del juego es de pelea tipo Double Dragon. 3F







Otro juego sobre **THE ADDAMS FAMILY** que prepara Ocean es el que está basado en la nueva serie de animación de esta familia y que se llama Pugsley's Scavenger Hunt, este juego es muy parecido en la versión de SNES de The Adamms Family, pero ahora los gráficos han sido hechos pra que sean estilo caricatura; al igual que Lethal Weapon, la versión de NES y G.B. son muy parecidas.

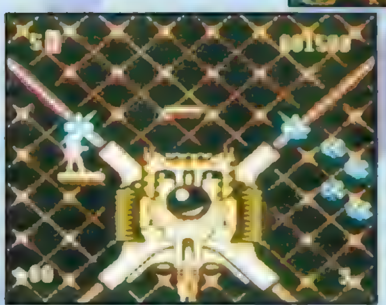
¿Y que se podía esperar de Ocean para sus próximos juegos? claro que una licencia de película, también próxima a estrenarse, llamada "Jurassic Park".





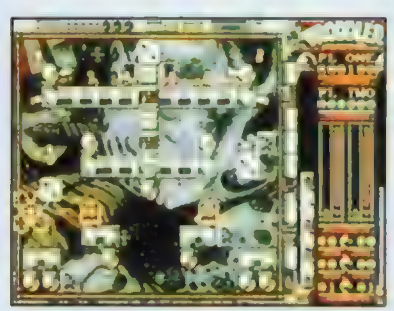
La principal atracción de **SEIKA** en este CES fue la presentación del juego **Super Turrican** para SNES y NES, este es un juego de acción en donde tú controlas a un super soldado que debe llegar a una base enemiga y destruir al líder; la acción de este juego se desarrolla en una mezcla entre Contra y Metroid, y ya que estamos hablando de acción del juego también te podemos decir que es un juego muy rápido y que requiere mucha habilidad manual, y una cuestión muy importante es que la versión de NES tiene el mismo nivel de acción y muchos de los fondos se mueven a diferente velocidad dando un efecto de 3-D, este es un muy buen juego. 3F





Otro juego para SNES que presentó SEIKA es **The Aquatic Games**, en este juego debes participar en





una serie de competencias, todas muy extrañas, como evitar que tus amigos sean pescados. En este juego participa un personaje europeo muy famoso llamado James Pond.

Y si presentan un juego de acción y uno deportivo ¿porqué no presentar uno de estrategia? **Troddlers** es un juego muy al estilo de Lemmings, donde debes guiar a todos los Troddlers a un salida, pero debes realizar varias maniobras para que todos alcancen la salida.





En **Seta** también piensan en los jóvenes jugadores, ya que se encuentran desarrollando un juego basado en la película del **Mago de Oz**. Tu misión es ir resolviendo pequeños acertijos que se te van presentando rumbo al castillo del Mago de Oz; en tu camino te vas encontrando con nuevos amigos o diferentes items.





Otro juego de estrategia que presentó Seta es **Cacoma Knight**, este juego está basado en un antiguo clásico de Arcadia llamado Qix donde mediante un punto (el Qix) debes ir formando cuadros en la pantalla los cuales se iluminan, y tienes que llenar ciertos porcentajes de la pantalla.



Y si de secuelas se trata, ellos se encuentran desarrolando **F-1 Roc 2**, (si recuerdas en la primera parte de este juego manejabas coches de carreras F-1) pues esta vez debes competir enla F-1 pero del futuro; la temática del juego es un poco parecida a la de F-Zero pero con sus respectiva diferencias.



T• HQ

THQ Software es una compañía conocida por la gran cantidad de títulos que saca para los 3 sistemas, Para SNES esta vez mostraron títulos como **Ren & Stimpy**, 2 personajes de caricatura muy populares en los Estados Unidos.

Otro de los títulos que prepara es el que está basado en la película **Wayne's World** y que aquí en México se llamó "El mundo Según Wayne", en este juego tu debes guiar a Wayne, quien ataca con una guitarra eléctrica. Un tanto extraño ¿no?

Y para no fallarle a la moda, THQ también se encuentra programando un juego de 16 Megas llamado **Sports Ilustrated** y **Football & Baseball**, aquí los 2 juegos están muy bien diseñados y detallados cada uno con diferentes opciones, por ejemplo en el de Fútbol Americano ves la perspectiva completa del campo y cuando realizas cierto tipo de jugadas verás cómo hace un acercamiento a la jugada.



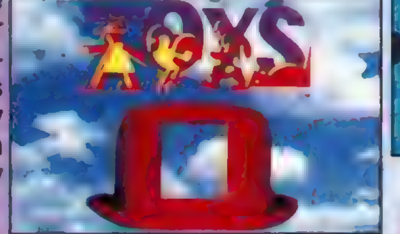


No creas que aquí paran todos los lanzamientos de THQ, a lo largo de este año veremos juegos como **Rocky & Bullwinkle**, **Thomas the Tank Engine** y **The Great Waldo Search** para SNES; para NES próximamente veremos **Wayne's World**, **Ren & Stimpy** y **Thomas the Tank Engine** y para Game Boy **Race Drivin'**, **Wayne's World** y **Ren & Stimpy 2**.





No todas las compañías exhibieron muchos juegos; **Absolute** sólo presentó un juego para SNES llamado **Toys** y que está basado en una película del mismo nombre (parece que hacer juegos sobre películas o de 16 Megas es una nueva moda) y donde debes salvar a tu padre quien tiene una fábrica de juguetes y fue secuestrado por su demente tío.



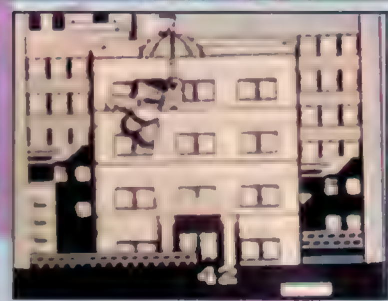


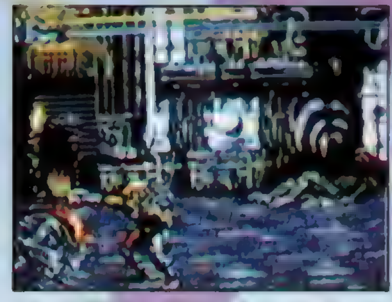


TECHNOS llevó una versión casi terminada de **The Combatribes** un juego de pelea muy al estilo de Double Dragon (y lo cual es válido, ya que Technos es el creador de este hit) y que seguramente ya se encuentra a la venta; para SNES prometió títulos como **Super Dodgeball** y **King of Rally**; de su línea de The Crash'n the boys anunció 2 nuevos títulos: **Ice Challenge** (que la verdad ya lo había prometido desde el pasado CES) y **Soccer Challenge**, que es casi como Nintendo World Cup Soccer 2. Para Game Boy próximamente veremos **The boys'n the Crash Street Challenge**.



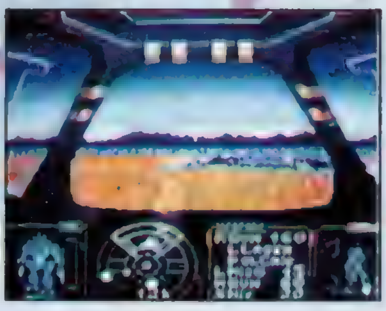






ACTIVISION

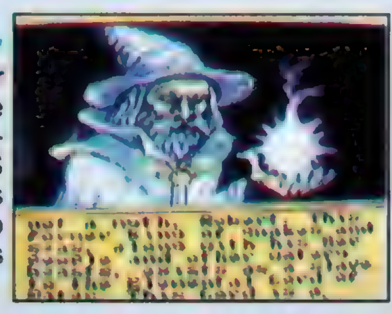
ACTIVISION mostró dos juegos para SNES, el primero es **Alien vs. Predator**. Aquí en realidad nadie es el héroe pero tu debes manejar a un depredador para infiltrarse una colonia humana que ha sido invadida por los Aliens, la acción de este juego es un poco parecida a Final Fight. Otro de sus juegos que vimos es **Mech Warrior**, donde debes manejar un robot equipado con diferentes tipos de armas y entrar a territorio enemigo. Este juego está basado en las famosas máquinas Battletech de realidad virtual.



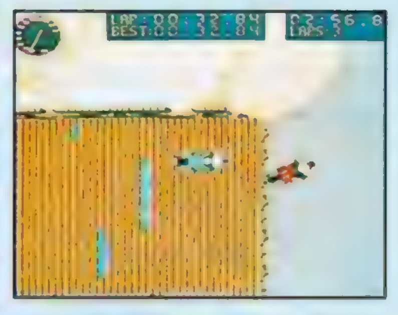


ASCIIWARE

ASCIIWARE es la compañía que creó el super Advantage, pero no creas que su campo de acción es solamente el de aditamentos, también prepara un RPG para el mouse del SNES llamado **Spell Craft**; este RPG tiene escenas de batalla muy parecidas a las de un juego llamado The Immortal, pero a diferencia de los demás RPG's aquí los movimientos del personaje son determinados por el mouse.



GAMETEK



¿Qué opinarías de un juego tipo Lemmings pero en lugar de ayudar a pequeños seres a progresar sean humanos? **Gametek** prepara el juego de **Humans** para SNES y Game Boy; como te dijimos, en este juego debes ayudar a los humanos a progresar, y a que aprendan cosas nuevas. Aparte de The Humans, Gametek prepara también para SNES **American Gladiators** (basado en el famoso programa de los gladiadores) y **Kawasaki Caribbean Challenge**, un juego de carreras de motos acuáticas.





KEMCO

KEMCO (ya sin Seika, recordemos que hace aproximadamente 1 año y medio se separaron) mostró interesante títulos para SNES, NES y Game Boy, para SNES tenemos la secuela de su juego más famoso: **Top Gear 2**, en esta secuela seguirán participando 2 jugadores al mismo tiempo, pero han sido agregados nuevos factores como coches nuevos y que en la competencias influirán factores climatológicos como la lluvia, ahora que si a ti no te gustan las carreras y prefieres la acción también veremos 2 títulos de Kemco dentro de este género, **G2 (Generation 2)** y **The First Samurai**; en el primero tú comandas a un gigantesco robot a luchar contra una armada invasora, un poco parecido en el tipo de juego a Ninja Gaiden, y el segundo es una mezcla de acción (aventura con la misma perspectiva de G2). Otros de sus próximos títulos son **Kid Klown** para SNES y NES, **Acce Harding: Lost in Las Vegas** (Deja Vu II) para NES y **Sword of Hope 2** para Game Boy.

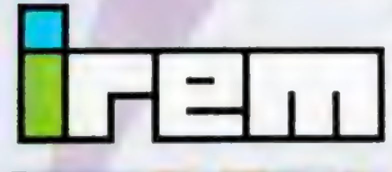












IREM presentó un juego tipo Street Fighter II, llamado **Street Combat**, donde podrás competir contra la máquina escogiendo a 2 diferentes peleadores o contra un amigo y así escoger a los personajes controlados por la computadora; otro de los juegos que presentó se podría decir literalmente que está de "pelos", **"Rocky Rodent"** es un personaje con diferentes aptitudes que cambian dependiendo el peinado que tenga... suena extraño pero es cierto y muy chistoso.









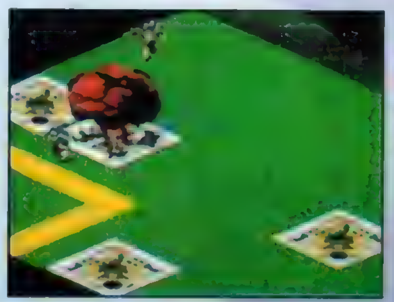
namco



NAMCO prepara un juego de estrategia futurista llamado **Metal Marines**; como en todo juego de estrategia tú debes decidir cómo y dónde deben atacar y defender tus tropas, y para no salirse de la onda futurista también vimos **Battle Cars** que es un juego con cierto parecido a Super Mario Kart, pero si en este último de vez en cuando golpeabas a los competidores, aquí debes hacerlo siempre para ganar, ya que ese es el objetivo, vencer a todos los campeones estatales (en total 30) para así reclamar el título del mejor.



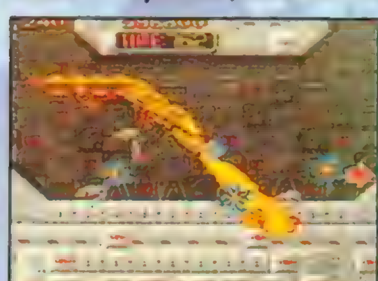
Además de estos juegos próximamente los fans de los RPG's obtendrán otro reto más, ya que Namco afina detalles para lanzar **Great Greed**, un RPG con la característica de presentar muchos cinemas displays.







JVC



JVC es una marca muy conocida por su hit para SNES Super Star Wars, sus próximos juegos para SNES son **Jaguar** para SNES, un juego de carreras similar a Top Gear, además de **Syvallion**, donde manejas a un dragón que debe enfrentarse a varios enemigos a través de pequeños laberintos; otros de sus juegos para este '93 son **Dungeon Master** (un super clásico de computadora en el que se basaron muchos juegos como Arcana), y **Super Empire Strikes Back**, el cual promete ser una super secuela ya que tiene 16 megas de memoria. 2F









Tal parece que la paz nunca va a llegar para nuestro amigo Mega Man, después de que destruyó por cuarta ocasión los planes del Dr. Wily; pero esta vez las cosas han ido demasiado lejos, ya que Proto Man (sí, el mismísimo hermano de Mega Man) ha secuestrado al Dr. Xavier Light y liberó a 8 nuevos robots, contra los que Mega Man debe luchar.

Como siempre, Mega Man trae un nuevo as bajo la manga, ya que antes de ser secuestrado, el Dr. Light le hizo una modificación a su Mega Buster haciéndolo más poderoso, al igual que su fiel mascota Rush, quien también tiene una serie de modificaciones. Como siempre, Mega Man obtendrá el arma del robot maestro que destruya.

Aquí te presentamos a los 8 robots contra los que se tiene que enfrentar en el orden recomendado, usando el arma del que acaba de eliminar, en el siguiente; obviamente contra Stone Man debes usar tu Mega Buster modificado.

STONE MAN

Como debe ser, en la escena de Stone Man verás que todo está hecho de piedra; quizá tu camino sea un poquito complicado ya que no tienes armas, pero para todo aquél que es todo un veterano en los juegos de Mega Man no tendrá mucho problema en terminar esta escena. Debes tener un poco de cuidado al enfrentar a Stone Man: cuando él dé un gran salto, pásate corriendo y cuando su salto no sea tan largo bárrete.



CHARGE MAN

La escena de Charge Man es en un ferrocarril muy largo; aquí enfrentarás una gran variedad de enemigos como robots-cabeza o gallinas mecánicas. Debes ser muy observador, ya que cuando Charge Man se ponga rojo debes escapar de él, y cuando vuelva a su color original lo podrás atacar.

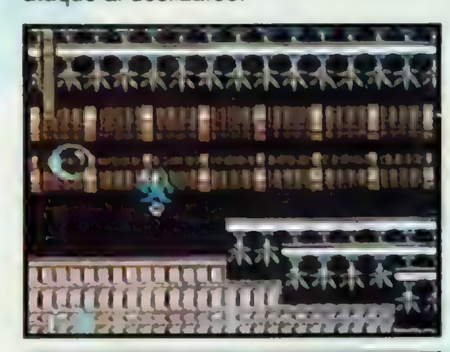


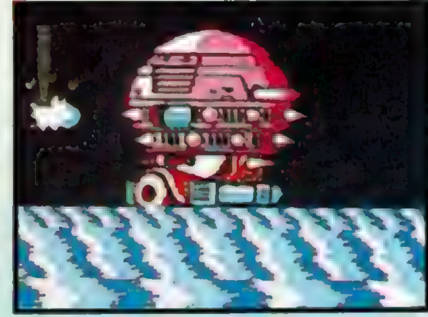
También debes tener cuidado cuando arroje carbón incandescente por su chimenea.



WAVE MAN

En una parte de la primera escena de Wave Man deberás avanzar en una moto acuática y ya después irás avanzando normalmente; quizá sea un poco difícil avanzar, ya que lo debes hacer de burbuja en burbuja, por bases con picos o caídas sin fondo. Para poder vencer más rápido a Wave Man usa el ataque al deslizarse.





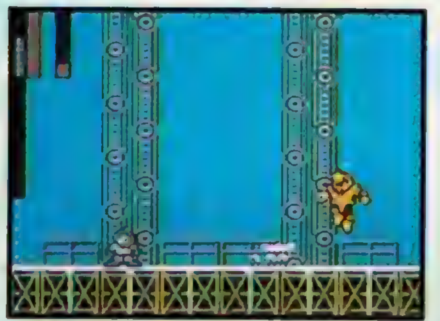
STAR MAN

En la escena de Star Man la gravedad es muy poca, por lo cual debes ser muy cuidadoso al dar tus saltos, ya que



puedes perder el control sobre ellos, aunque si sabes darle un buen uso podrás esquivar a algunos enemigos. Debes ser muy preciso al enfrentarte a Star Man, ya que te atacará con estrellas que lanzará al azar.

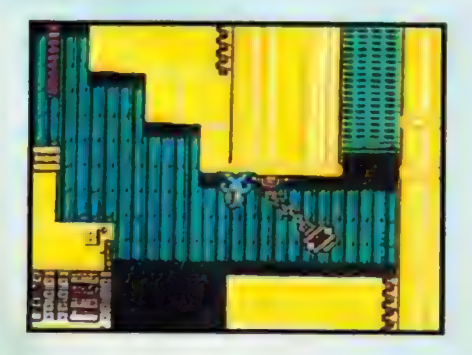


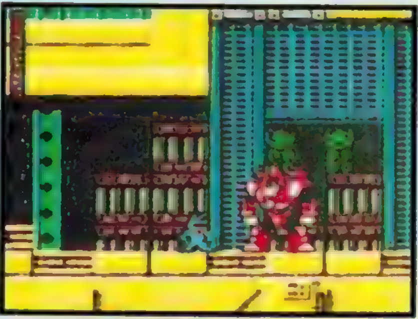




GRAVITY MAN

En la escena de Gravity Man toda la gravedad se invierte, así que no será raro que te veas caminando por los techos, lo cual puede llegar a ser muy complicado por el cambio de control. Para poder dañar a Gravity Man debes esperar a que él intente cambiar la gravedad para darle con el arma de Star Man.





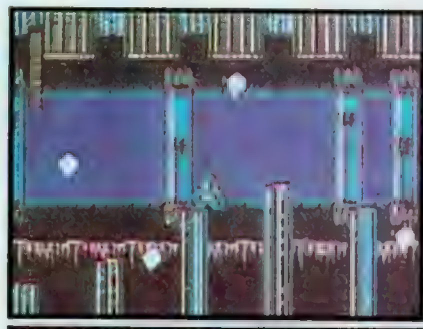
GYRO MAN

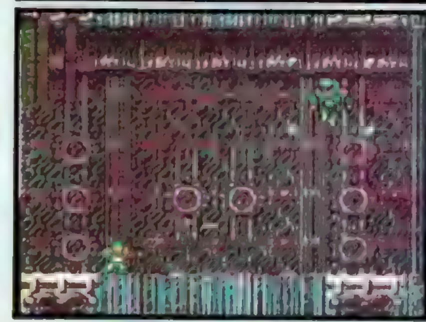
La guarida de Gyro Man se encuentra en las alturas (para ser más exacto, en las nubes) por lo que muchas veces tendrás que ir subiendo por bases, pero debes tener cuidado pues en este camino encontrarás unos picos que te restarán energía, además de enemigos muy difíciles. Gyro Man te atacará girando, por lo que debes saltarlo y cuando se pare es tu oportunidad de atacarlo.



CRYSTAL MAN

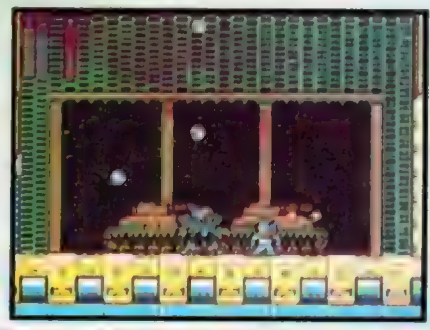
En la escena de Crystal Man debes ser muy preciso en tus movimientos, ya que muchas veces tendrás que saltar en pequeñas bases y esquivar los cristales que te caen. Cuando fin te enfrentes a Crystal Man debes fijarte en cómo avienta sus cristales, ya que éstos regresan.





NAPALM MAN

Un enemigo muy difícil es sin duda Napalm Man, ya que para llegar a él deberás enfrentarte a muchos peligros como cascadas invertidas. Para entrentarte a él siempre bárrete para evitar sus disparos y entonces atácalo con Crystal Man.







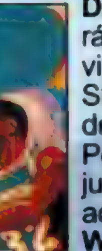






Virgin Games es una marca muy famosa en juegos de computadora y que recientemente decidió entrar como licenciatario de Nintendo.

En este CES mostró varios títulos para SNES como **Super Slam Dunk**, un juego de Basquetball donde la acción es rápida y no da un momento de respiro; otro juego que vimos fue **Super Slap Shot** y que al igual que Super Slam Dunk debes ser muy rápido. Un excelente juego de Hockey sin duda alguna. 2F





Pero no creas que Virgin nada más se especializa en juegos de deporte, también presentó 2 juegos de acción. Uno es un clásico de computadora llamado **Wolf Child** donde el héroe tiene una maldición y se transforma en lobo en una misión para rescatar a sus padres; y el otro juego es **Mick & Mack Global Gladiators**, donde 2 jugadores deben luchar contra unos extraños monstruos que se han creado debido a la contaminación.





Además de los juegos que ya te mencionamos también vimos **Super Caesar's Palace**,otro juego de casino con gráficos y sonidos digitalizados y donde podrás apostar en los clásicos juegos como Black Jack, Ruleta y Slots. Si no lo sabes el Caesar's Palace es uno de los hoteles-casino más famosos y de más tradición en Las Vegas.

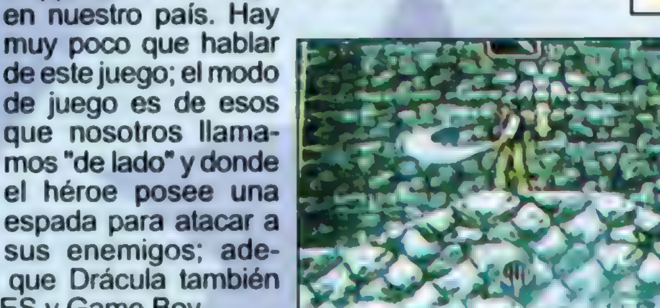




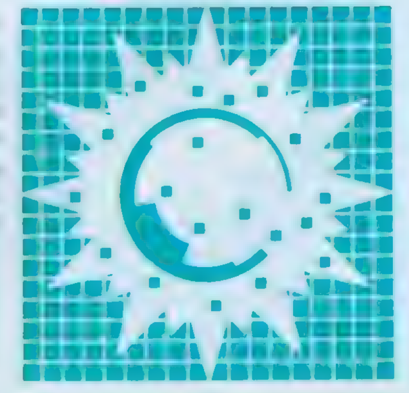
IMAGESOFT



Sony Imagesoft también tiene licencias de películas que presumir, ellos acaban de adquirir y por lo mismo apenas han empezado a trabajar en un juego basado en la película de Francis Ford Coppola, **Dracula**, que recientemente se exhibió en nuestro país. Hay muy poco que hablar de este juego; el modo de juego es de esos que nosotros llamamos "de lado" y donde el héroe posee una espada para atacar a sus enemigos; además ellos anunciaron que Drácula también estará disponible en NES y Game Boy.





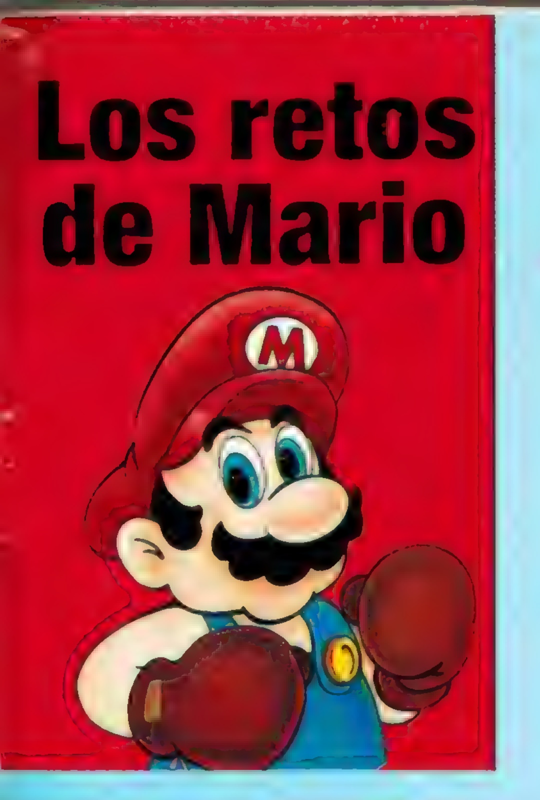


¿Qué opinas de todo lo que vimos? Sin duda para todos los jugadores de SNES, NES y Game Boy nos espera una temporada sensacional y una cosa que quizás hayas notado es que no mencionamos a algunos licenciatarios, pero eso es porque no todos exhibieron y además sólo mencionamos a quienes exhibieron cosas nuevas.

Ahora sólo nos queda esperar al **Summer CES 1993** de **Chicago** donde seguramente veremos el CD-ROM de Nintendo. Por el momento los aficionados a Nintendo, ya tenemos en que entretenernos y los que no lo son verán en estos juegos el pretexto perfecto para entrarle a la acción.



Los retos de Mario



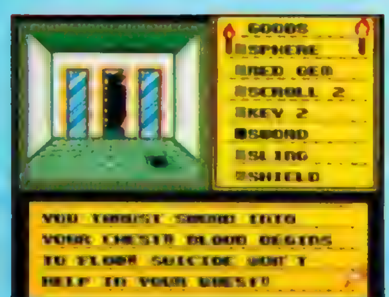


033 PRINCE OF PERSIA
¿Cuál es el mejor tiempo en el que puedes terminar el nivel 1?
Manda el password de tu mejor tiempo.



034 STAR FOX
Existe una razón importante por la que Star Fox lleva ese nombre ¿Cuál es?

RESPUESTAS



029 SHADOWGATE
¿Cómo puedo permanecer en el cuarto de fuego sin tener puesta la capa?
Siempre aparecerás en el cuarto anterior al que te eliminan. Si tú entras al cuarto de fuego el calor te obligará a regresar al cuarto de los espejos. Si en él te suicidas o pones SAVE y Reseteas, al empezar de nuevo apareces en el cuarto de fuego sin que el calor te saque.

CONTESTARON CORRECTAMENTE: EDUARDO SOSA LIOCHAY/ ANTONIO RAMIREZ R.

030 SUPER MARIO WORLD
¿Cómo logras que el cerrojo aparezca como se ve en la foto?


A


B


C

A).-Colócate en el último tubo y recorre la pantalla con **R**, después salta presionando **Y+B**. B).-Cuando estés en lo más alto presiona **A** sin soltar los otros botones. C).-Así quedarás arriba sin que la pantalla suba y cuando avances un poco aparecerá el cerrojo como en la foto. **CONTESTARON CORRECTAMENTE:** LEOPOLDO LARA CALDERON/ JORGE HUERTA URBAN/ CARLOS CARRASCO SANCHEZ/ ERIK WENDEL HERNANDEZ M. Y OMAR MARTINEZ ARRIAGA/ ILANDY E. ARELLANO H./ MANUEL MEDINA GONZALEZ/ RENE Y CARLOS CASTILLO LIMAS/ EDGAR CASTILLO OLVERA/ ISRAEL FRANCO ROSAS/ EDEN ZEPEDA L./ CARLOS O. ARELLANO SEPULVEDA/ EDGAR NOYOLA REYES/ OSWALDO VALENCIA MENDEZ/ JAIRO NAREZ MEDINA/ EDGAR NOYOLA REYES.

CURSO

Nintensivo




Seguramente ya estarás familiarizado con los movimientos de Mario, pero tienes que practicar algunos movimientos nuevos.

MOVIMIENTOS

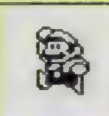
IZQ,DER	Caminar
IZQ+B, DER+B	Correr
ABAJO	Agacharse o bajar por los tubos
ABAJO+B	Correr la pantalla hacia abajo
ARRIBA+B	Correr la pantalla hacia arriba
ARRIBA+A	Subir por los tubos o saltar alto
A	Saltar (Dependiendo del tiempo que lo dejes presionado, dará saltos pequeños o grandes) (Si lo dejas presionado cuando caes sobre un enemigo rebotas muy alto)
A+ABAJO	SPIN JUMP-Sirve para romper algunos bloques o sacar las monedas e implementos. (Sólo lo puede ejecutar Super Mario y Fire Mario)
B	Lo dejas presionado para tomar los caparazones de los Koopas.
START	Comienzo del juego y pausa
SELECT	Si entras nuevamente a las escenas que ya terminaste y pones pausa, al presionar SELECT te podrás salir de la escena.

CONOCE LOS PODERES Y LOS ITEMS


Mario.- Con él puedes pasar por los caminos muy pequeños.


Burbujas.- Cuando entres a una burbuja deja presionado **A** para elevarte. (No toques el agua).


Bolsa con 50 monedas

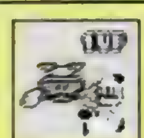

Super Mario.- Puedes ejecutar el Spin Jump.

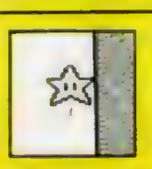
Hongo



Fire Mario.- Puedes disparar con **B** para eliminar algunos enemigos y bloques.


Flor



Invencible Mario.- Al tomar la estrella eres invencible por 15 segundos. Del quinto enemigo en adelante que elimines con este poder te dará 1Up. (Al eliminar a 100 enemigos aparece una estrella)

Estrella



Bunny Mario.- Puedes saltar muy alto sin necesidad de presionar ARRIBA
- Si saltas y dejas presionado **A** bajará poco a poco.
- Si presionas repetidamente **A** bajará muy lentamente.

Zanahoria



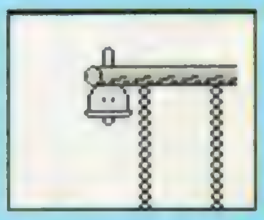
Vida 1Up

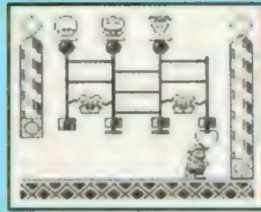

Campana.- Tócala y si eres eliminado comenzarás ahí nuevamente.


Space Mario.- En la Luna tú puedes dar saltos lentos, pero cuando estás en la última etapa dejas presionado **A** para subir.



CAMPANA.- Si al final de la escena tocas la campana jugarás en la escena de bonus.

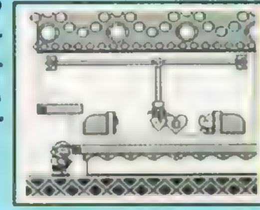


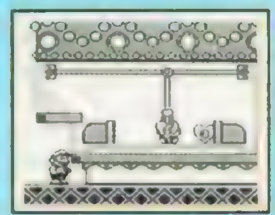


En cuanto entres presiona rápidamente A y tendrás altas probabilidades de obtener una vida. Hay otra técnica donde te colocas en cualquiera de las 4 opciones y presionas A pero no dejes de presionarlo hasta que estés seguro de que el premio que te va a caer es el que quieres, de lo contrario no sueltes el botón para que salgas de la escena sin tomar nada.

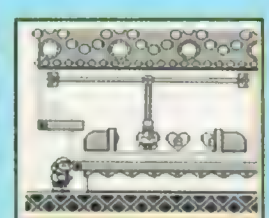
En cuanto entres presiona rápidamente A para obtener zanahoria.

AXY



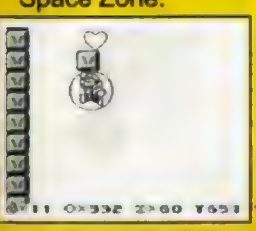


En cuanto el primer corazón toque el tubo que está junto a ti presiona A para obtener 3Up.



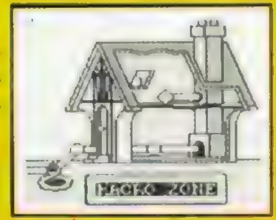
En cuanto la primera flor toque el tubo que está junto a ti presiona A para obtener Fire Mario.

En la esquina superior izquierda encontrarás un 1Up. Al final tienes que entrar por la puerta de arriba para llegar a Space Zone.

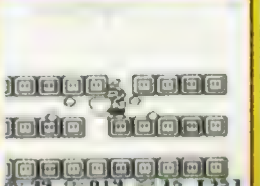


Si te colocas a la izquierda del cuarto bloque y saltas aparecerá una estrella.

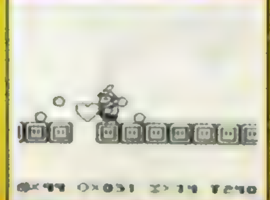




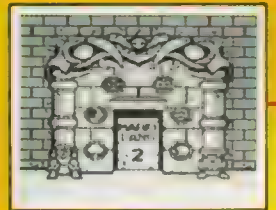
Dispárale al quinto bloque de en medio y al penúltimo de arriba para obtener un 1Up.



En la segunda barra de bloques dispárale a los bloques 7,20 y 27 para obtener un 1Up.

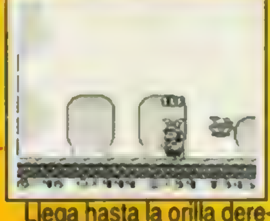




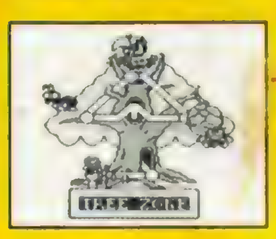


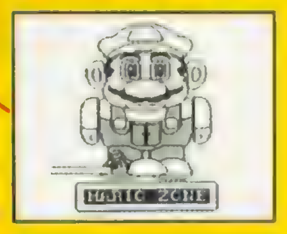
Hasta que juntes las 6 monedas podrás entrar al castillo de Wario.

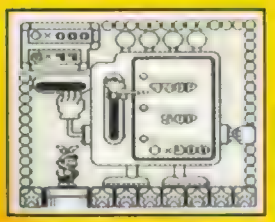




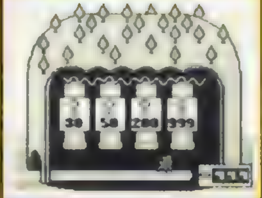
Llega hasta la orilla derecha sin eliminar los enemigos, toma la estrella y regrésate corriendo, puedes hacer hasta 3 vidas.



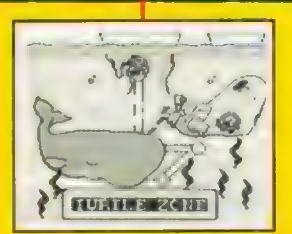


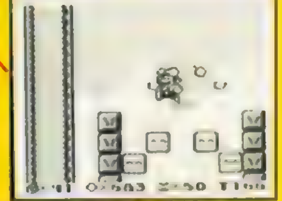


La mejor opción es la más cara, ahí puedes ganar hasta 99 vidas.



Aquí puedes gastar las monedas que acumulas para obtener vidas, flor, hongo, zanahoria, monedas o nada.





Rompe el bloque del centro de la W para obtener un 1Up.



Colócate en el lugar que se ve en la foto y salta para obtener 1Up, después puedes utilizar el bloque para llegar hasta arriba.

Colócate como se ve en la foto y salta para obtener 1Up

Saca la estrella y al tomarla salte inmediatamente para que tomes la siguiente estrella antes de que se termine el poder y así hacer más vidas

Rompe el bloque para obtener un 1Up

Párate sobre el primer bloque y salta para obtener 1Up.

TREE ZONE

Saca los bloques escondidos para llegar arriba y obtener 1Up

Aquí fácilmente eliminarás enemigos para agregarlos a tu marcador.

Después de pasar la campana déjate caer por el hueco para llegar a un camino donde obtendrás una zanahoria.

A la derecha está la salida pero arriba está la salida a la escena secreta.

Hay unos bloques escondidos en forma de escalera para llegar a las monedas que hay arriba. Salta debajo de donde se ve la estrella para que aparezca).

Salta alto y llega flotando al tubo de la derecha para llegar a la escena secreta.

(Jefe) Pégate a la izquierda e inmediatamente que el jefe se lance hacia ti salta y permanece flotando, después de que le caes pégate a la derecha y repite la jugada.

(Jefe) Si llegas con Fire Mario simplemente dispárale rápidamente)



Rompe el quinto bloque blanco para obtener un 1Up.

Sube por la columna de libros y saca la bolsa de monedas como se ve en la foto.

Al llegar a la campana sube como se ve en la foto y a la izquierda encontrarás un 1Up.

MACRO ZONE

Casi al final de la primera barra de bloques encontrarás una zanahoria al romber el bloque.

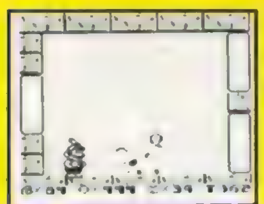
Al llegar al tubo horizontal métete en él y saca la flor escondida como se ve en la foto, después sigue a la derecha; al llegar al bloque saca la estrella, tómala y regrésate para hacer vidas con los koopas.

Al principio de la segunda barra de bloques encontrarás una flor al romper el cuarto bloque.

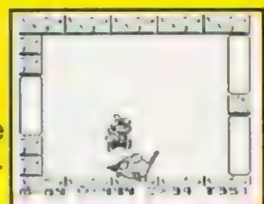
Saca los bloques escondidos como se ve en la foto para llegar a un camino lleno de monedas.

Al comienzo de la tercer barra de bloques encontrarás un 1Up al romper el tercer bloque y casi al final.
Si rompes el bloque que se ve en la foto obtendrás una bolsa de monedas.

Al llegar a donde hay 5 bloques con signo de interrogación, salta para aparecer unos bloques como se ve en la foto, después dispárale a los bloques que tapan el tubo para que puedas llegar a la salida que te llevará a la escena secreta.



(Jefe) En cuanto salga el jefe dispárale y salta tratando de caerle por arriba; colócate del lado contrario al que se metió y repite la jugada.



ESTE MES



(SNES)



Una vez más Tuffy, el pequeño amigo de Jerry se ha perdido, así que debes acompañarlo en una misión de búsqueda por toda la casa antes de que Tom lo encuentre primero; Hi-Tech ahora pone a esta pareja dispareja en los 3 sistemas de NIntendo, recomendable para niños. 1F

Batman Returns (SNES)

Batman una vez más se prepara para defender ciudad Gótica, esta vez es contra el Pingüino y Gatúbela; experimenta la sensación de jugar como en Arcadia, ya que este juego tiene personajes de gran tamaño y un increíble sonido estéreo, pero antes de enfrentarte al Pingüino debes alcanzar su helada guarida.

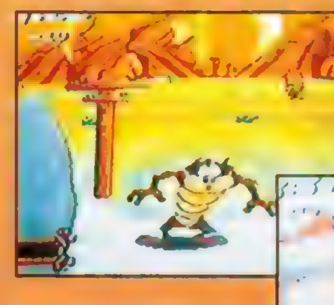


Alien 3 (SNES y NES)

Ripley debe enfrentarse por tercera vez, pero ahora es ella sola contra ellos; éste es un emocionante juego. Rescata a todos los prisioneros de los Aliens antes de que sean incubados y vete abriendo camino para tu batalla final contra la reina alien.



Taz-Mania (SNES)





¿Qué harías si tuvieras un apetito voraz y nada que comer? seguramente tú al igual que Taz te irías a cazar aves a la carretera. Taz-Mania es un juego de carreras donde en lugar de conducir un coche deportivo manejaremos a Taz quien debe capturar a todas las aves que se encuentre en su camino. 2F

Tiny Toon Adventures "Buster Busts Loose" (SNES)





Acompaña a Buster en 6 diferentes aventuras, desde la Loooniversidad, pasando por el viejo oeste hasta llegar a la ópera espacial donde tendrás que enfrentarte al terrible Duck Vader para así rescatar a la princesa Babsy; otro gran juego de Konami con estupendo gráficos, sonidos y animación.

Little Mermaid (G.B.)



LLEGALE A:



Bomberman 2 (NES)
Hudson lanza este mes la secuela de un clásico de NES. En Bomberman 2 podrán competir 1, 2 ó hasta 3 jugadores; con tus bombas debes derribar paredes y eliminar enemigos, captura power-ups para aumentar el poder de tus bombas, además de que puedes entrar a vs. mode y competir contra tus compañeros.

Terminator 2 (SNES)
Ayuda al T-800 a proteger al futuro líder de la resistencia: John Connor quien es acechado por un prototipo de Terminator, el T-1000. En este juego de Acción/Aventura debes completar viarias misiones que van desde encontrar y proteger a John Connor hasta la destrucción de las partes del antiguo Terminator y así evitar que llegue el día del juicio final.



Ursula, la terrible bruja del mar ha lanzado un terrible hechizo contra todas la criaturas marinas; solamente Ariel, la pequeña sirenita, puede salvarlos, derrotando a Ursula y así lograr su sueño dorado y casarse con el príncipe Erik. El gran clásico de Capcom para NES hace su arribo al sistema portátil más popular en una fiel adaptación de un gran juego para niños y niñas de todas las edades.





Star Fox (SNES)

En este mes prepárate a conocer y jugar algo totalmente nuevo e increíble para tu SNES; Star Fox es un juego que incluye el nuevo Chip SFX, con el que se logran gráficos en verdadera 3-D gracias a las gráficas poligonales; Star Fox es un cartucho súper emocionante con un sonido que va de acuerdo al juego; este es un juego que los poseedores de SNES no pueden dejar pasar.



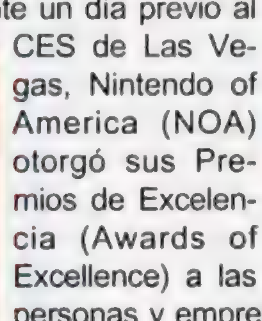
PREMIO A LA EXCELENCIA

Obtener un reconocimiento por lo que a diario realizamos siempre es motivo de orgullo y satisfacción, más aún si además, amamos lo que hacemos.



Todo el equipo de ventas de Nintendo que encabeza el Lic. Jorge Stone.

El pasado día 6 de enero, precisamente un día previo al CES de Las Vegas, Nintendo of America (NOA) otorgó sus Premios de Excelencia (Awards of Excellence) a las personas y empresas más destacadas que de una u otra forma contribuyen a mantener el absoluto liderazgo de Nintendo en el negocio de los videojuegos.





De pie, izquierda a derecha: Dr. Masaharu Murano, Gerente de Ventas Foráneas; Sr. Sergio Méndez, Gerente de Ventas. Sentados, de izquierda a derecha: Lic. Arturo Fuentes, Gerente Legal; Sr. Teruhide Kikuchi, Director General Prodein y Lic. Jorge Stone, Gerente Administrativo de Ventas.

El Premio Excelencia al **Mejor Distribuidor del Año** fue otorgado a **Itochu México** básicamente por 3 razones: el desarrollo del mercado de Nintendo durante 1992, el considerable crecimiento en México y la difusión de los productos Nintendo en nuestro país.

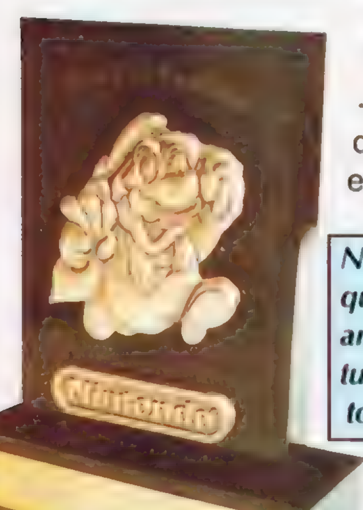
A este evento acudieron 10 gerentes de Itochu México comandados por su Director General, Teruhide Kikuchi, quién recibió el premio de manos de Leon Feuerberg, Gerente Regional y del señor Peter Main, vicepresidente de NOA.

Como te imaginarás este evento fue realmente muy importante y obviamente en él estuvo Minoru Arakawa, Presidente de NOA.

Otros dos Premios de Excelencia le fueron otorgados al Sr. Steve McCay por su Contribución Personal (Steve es un gran amigo de Club Nintendo y nuestro contacto con NOA y los licenciatarios de Nintendo).

De izquierda a derecha: Sr. Sr. Teruhide Kikuchi, Director General Prodein; Sr. Isao Miki, Presidente de Itochu México; Sr. Shinobu Inoue, Vicepresidente Itochu México y Sr. Itaru Nakanishi, Asesor

Este Premio a la Excelencia es un gran compromiso -según palabras del Sr. Kikuchi- que obliga a mantener el más alto estándar de calidad y servicio.



No cabe duda de que si haces lo que te toca hacer y lo haces con amor, poniendo a cada momento tu mejor esfuerzo, el reconocimiento llega tarde o temprano.



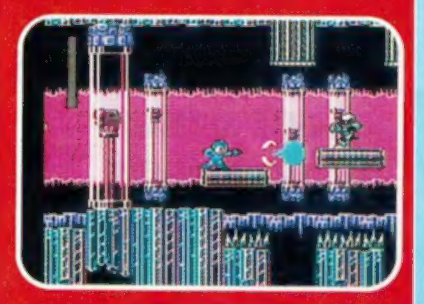
De izquierda a derecha: Rosy Guadarrama, Coordinadora de Compras de Prodein; Sr. Teruhide Kikuchi, Director General Prodein; Sr. Sadanobu Koyama Viceprecidente de Marketing Prodein y Sr. Roderick Herreman, Coordinador Ejecutivo Prodein.



Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR ITOCHU

FAVORITOS



1.-MEGA MAN 5



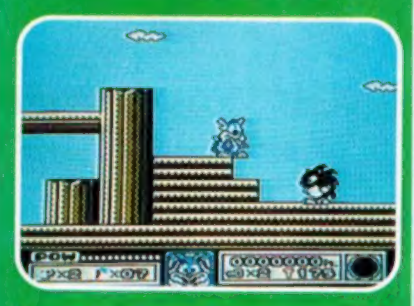
2.-GOAL 2



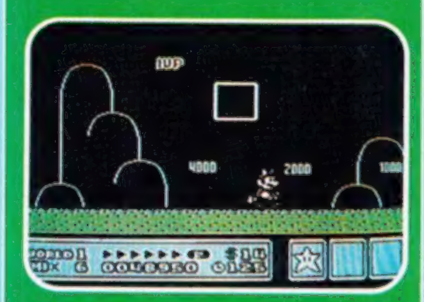
3.-CARTOON WORKSHOP

4.-BART VS. RADIOACTIVEMAN
5.-THE JETSONS
6.-BATMAN RETURNS
7.-ROCKY & BULLWINKLE
8.-SPIDERMAN RETURN OF THE SINISTER SIX
9.-CRASH DUMMIES
10.-JOE & MAC

CLASICOS



1.-TINY TOON ADVENTURES



2.-SUPER MARIO BROS. 3



3.-BATTLETOADS

4.-MEGA MAN 4
5.-BUCKY O´HARE
6.-THE FLINTSTONES
7.-NINJA GAIDEN III
8.-BATMAN RETURN OF THE JOKER
9.-SUPER MARIO BROS. 2
10.-BART VS. THE WORLD

SUPER NES



1.-TINY TOON ADVENTURES



2.-THE MAGICAL QUEST



3.-STREET FIGHTER II

4.-SUPER STAR WARS
5.-MARIO PAINT
6.-DEATH VALLEY RALLY
7.-TOM & JERRY
8.-GOAL!
9.-HUNT FOR THE RED OCTOBER
10.-TAZMANIA





Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND 2

Consigue las 6 monedas doradas que te permitirán lograr una conquista más dentro de la serie de los Marios.



2.-KIRBY´S DREAMLAND

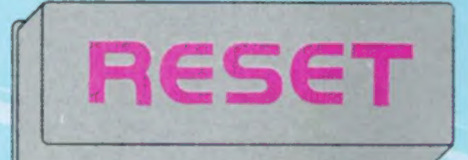
Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.



3.-ADVENTURE ISLAND 2

Los aliens han invadido las islas del Pacifico y han secuestrado a Tina, ¿Tú y Master Higgins permitiran esto?

4.-LOONEY TUNES
5.-DARKWING DUCK
6.-TINY TOONS
7.-LITTLE MERMAID
8.-THE FLINTSTONES
9.-JOE & MAC
10.-THE EMPIRE STRIKES BACK

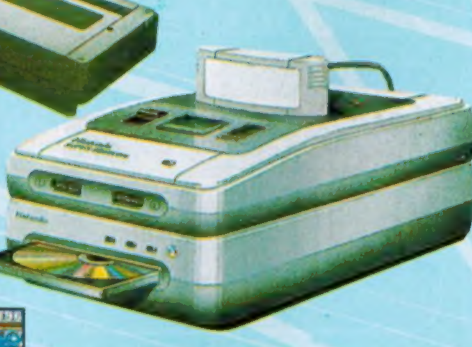


En el próximo número:



Tips de Buster Busts Loose y Road Runner

¿Podrás terminar Super Marioland 2 antes de que el próximo mes veas la última parte de nuestro Curso Nintensivo? En la Bola de Cristal más información sobre el CD-ROM de 32 bit para SNES.





Mutant Fighter y Darius 3 para SNES.




Curso Nintensivo de Mega Man 5

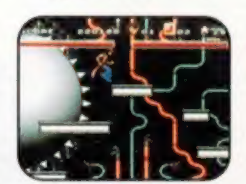
GANADORES DE 20 SUPERNINTENDOS CON SUPER SCOPE DEL SORTEO DE ANIVERSARIO DE CLUB NINTENDO

- ALEJANDRO FRANCO INURRETA, YUCATAN
- JOSE MANUEL SUAREZ ULLOA, MAZATLAN, SIN.
- RAFAEL GARCIA GOMEZ, VERACRUZ, VER.
- GUILLERMO SOMELLERA ALVAREZ, GUADALAJARA, JAL.
- EDUARDO GONZALEZ MORALES, CHIHUAHUA, CHIH.
- MIGUEL ANGEL MARTINEZ MEJIA, MEXICO, D.F.
- LEON FELIPE VILLAVICENCIO FERNANDEZ, OAXACA, OAX.
- JESUS MANUEL ROMO ORTEGA, MEXICO, D.F.
- MANUEL PALACIOS MORALES, PUEBLA, PUE.
- JOSE FERNANDO GONZALEZ MARISCAL, CD. NETZAHUALCOYOTL, EDO. DE MEXICO
- RODRIGO DAVID JOCO, QUERETARO, QRO.
- JUAN FERNANDO OCEGUEDA LUNA, GUADALAJARA, JAL.
- JOSUE INFANTE MELCHOR, VERACRUZ, VER.
- MIGUEL ANGEL SOTO VILLEGAS, MONTERREY, N.L.
- LUIS HECTOR ROSAS GAMBOA, MEXICO, D.F.
- MARIO MUÑOZ CHAICLEZ III, AGUASCALIENTES, AGS.
- AMBROCIO PARDAVELL MARIN, ESTADO DE MEXICO
- DANUBIO BERNAL ZEMPOALTECA, MEXICO, D.F.
- YAZEL HERNANDEZ VICENTE, VERACRUZ, VER.
- OMAR RODRIGUEZ VILLA, TORREON, COAH.

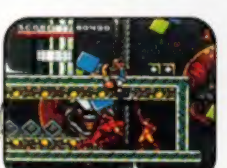
UNANSE AL EQUIPO DE ENSUEÑO MARVEL


TERMINA CON LA LLUVIA DE TERROR DE CARNAGE


AVANZA CON EL IMPACTANTE ARROJA-TELARAÑAS


TRASPASA LAS DESPIADADAS BALAS DESTRUCTIVAS

¡Cuélgate de la acción con los 3 títulos de videojuegos mas nuevos del Hombre Araña™! Unete al equipo de X-Men® en un reto sin fin en el juego para Super Nintendo™ "LA VENGANZA DE ARCADE™"... Destruye el diabólico plan del Dr. Octopus™ en el REGRESO DE LOS SEIS SINIESTROS™ para Nintendo™... y termina con el reino del terror de Carnage en el increíble HOMBRE ARAÑA™ 2 para Game Boy. Todos ellos contienen una acción tan excitante que te harán trepar por las paredes.


DETEN LAS EMBESTIDAS DE LOS JUGGERNAUTAS


DESTRUYE A MASTER MOLD CON RAYOS OPTICOS

¡VAMOS TELARAÑAS, VAMOS MUTANTES, QUE COMIENCEN LOS JUEGOS!

LICENSED BY Nintendo

¡SALVEMOS NUESTRO PLANETA!

¡UNETE A ECOLOGITO!



PARTICIPEMOS JUNTOS
EN EL COMBATE
CONTRA LA CONTAMINACION.

ECOLOGITO
es una revista coleccionable con caricaturas a todo color que te enseñan a cuidar y proteger el medio ambiente.

ADEMAS, EN CADA NUMERO VIVE UNA AVENTURA DE ECOLOGITO Y SUS AMIGOS.

pide...



UN NUEVO TITULO CADA CATORCE DIAS

SON 26 TITULOS COLECCIONABLES



DE VENTA EN PUESTOS DE PERIODICOS Y TIENDAS DE AUTOSERVICIO